『アウトラン2』発売決定！／特別付録『ファントムダスト』体験版！

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

2004 OCT. 10月号

特別定価 680Yen



特別企画
次世代ゲーム開発プラットフォーム
"XNA"に迫る!!

特集

開発スタジオまで突撃取材！
Halo2

ヒトミ参戦決定！
DEAD OR ALIVE Ultimate

タムタム団での遊びかたは？
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース

スパイクJrの新チーム公開！
スパイクアウト バトルストリート

スター・ウォーズ バトルフロント
ガングリフォン アライド ストライク
ヒットマン：コントラクト
フル スペクトラム ウォリアー
フェイタルフレイム クリムゾン バタフライ
SNK vs CAPCOM SVC CHAOS

速報

大人気ドライブゲームの続編がXboxに移植決定！
アウトラン2

『ハイパーストⅡX』と『ストⅢ 3rd』がセットに！
ストリートファイター アニバーサリーコレクション

攻略

まだまだたっぷり14ページ攻略！
グランド・セフト・オート・ダブルパック

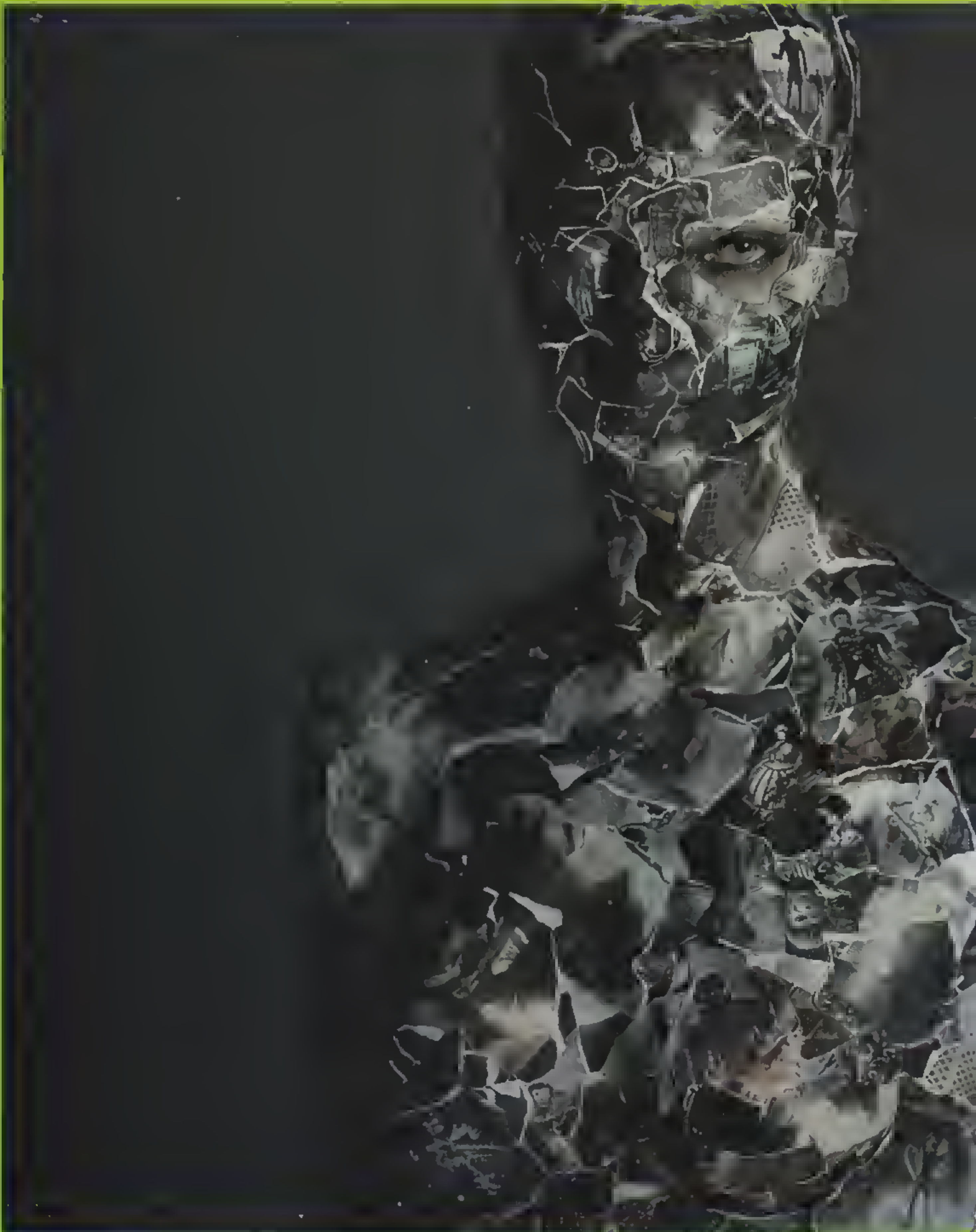
XIII（サーティーン）
戦国無双
レインボーシックス3

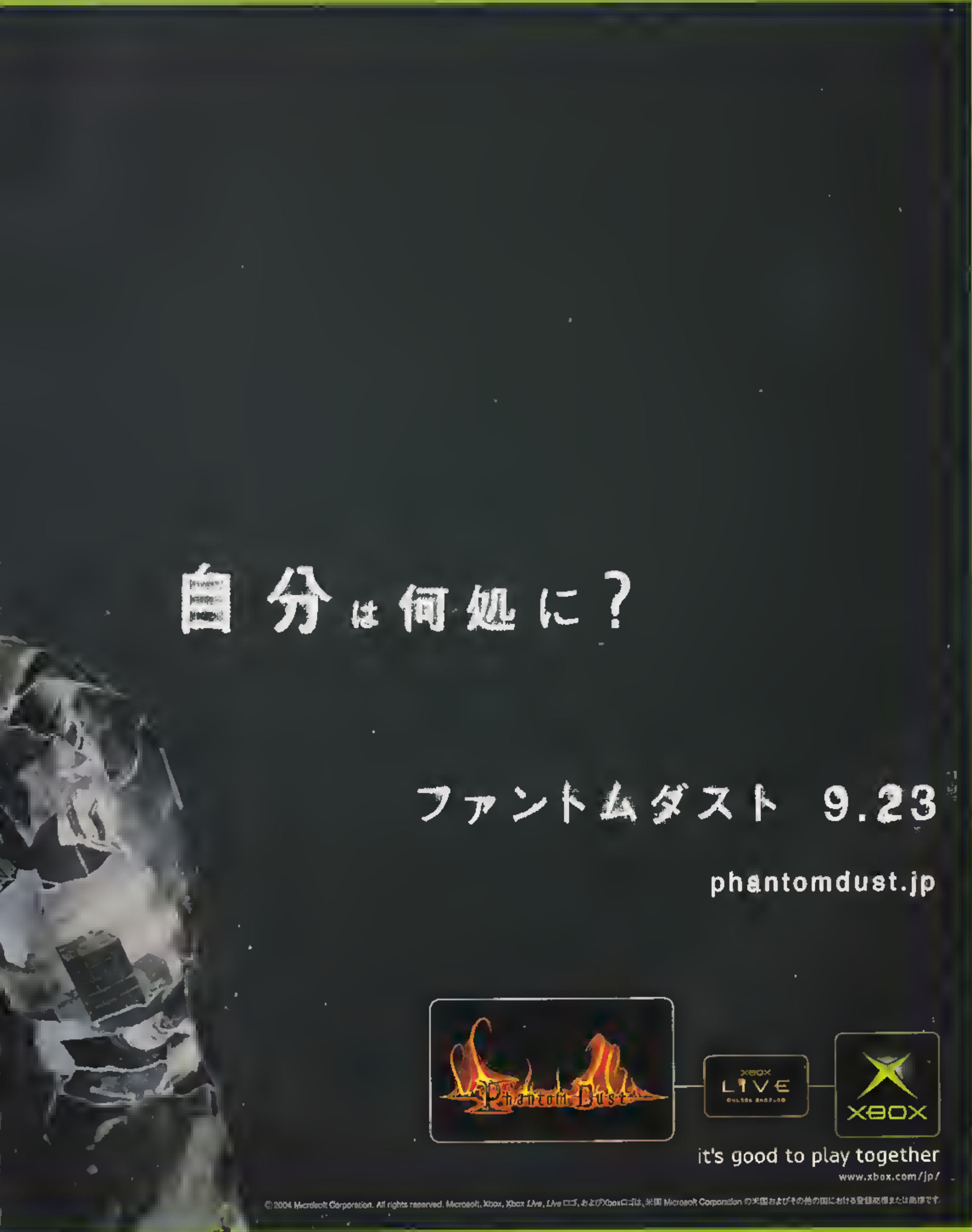


Xbox Live 2カ月間無料カード付き!!

特別付録
オフラインだけでなくXbox Liveで対戦もできる！
ファントムダスト 体験版

ファミ通.com





自分は何処に？
ファントムダスト 9.23
phantomdust.jp
Phantom Dust
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Live ロゴ, およびXboxロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE Xboxに集結!
たたかうゲーマーたちへ
DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。
家にいながら、ゲームセンターと同じ興奮が味わえる。
もっと綺麗に
世界で最も美しい格闘ゲームといわれる「DOA3」をしのぐ
超美麗なグラフィックが堪能できる。
よみがえる傑作
「伝説」と呼ぶにふさわしい「DOA1」と、格闘ゲームの歴史を
変えた「DOA2」が、ついにXboxにやってきた。
もっと楽しく
遊び応えたっぷりの様々なプレイモードや、オリジナル
コスチュームなど、豪華なボーナスフィーチャーが盛りだくさん!
豪華予約特典
①「かすみ新型コスチューム」スペシャルフィギュア
②描き下ろし かすみちゃんポスター Ultimate Var.
DIGITAL VENUS 2004
DOAのビジュアル・ボイス・キャラクターの
魅力があなたのPCのデスクトップ
Xbox専用ソフト　対戦格闘ゲーム
2004年10月7日発売予定
希望小売価格8,800円(税込価格9,240円)
HDTV対応
ハードディスク対応
番号まで。
TECMO


XBOX
かすみ


XBOX
株式会社コーエー
www.koei.co.jp



ついにできたを。
Xboxのパワー!
溢れる戦国の臨場感!
戦国無双
SENGOKU MUSOU
ここがパワーアップ!
快適な2Pプレイ!
広範囲の戦場が見渡せるようになり，遠方のキャラがクリアに表示され，相手プレイヤーのポジションも視認しやすい!
1画面あたりのキャラクター表示数がアップ
すべてのBGM、SEがドルビーデジタル5.1対応
日本語音声／英語音声の切り替えが可能
ハードディスク対応による
絶賛発売中／Xbox版
標準価格 6,800円
（税込価格 7,140円）
Produced by ω-Force
コーエーの最新情報は ●ゲームシティ http://www.gamecity.ne.jp/ ●携帯電話 http://www.gamecity.ne.jp/i/
■当社は，許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・営業使用は，許可しておりません。
■Dolby，ドルビー及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。
www.xbox.com/jp/
Microsoft，Xbox，Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり，Microsoftの許可を得て使用しています。



[DINO CRISIS 3]
弾怪な恐竜と死闘を繰り広げる、
アクションアドベンチャー
[PROJECT GOTHAM RACING 2]
速さだけではなく、華麗な走りを競う、
スタイリッシュレーシング
[ヒットマン：サイレントアサシン]
ヒットマンとなり、暗殺任務を遂行する、
アクションアドベンチャー
Xboxの人気作、新価格で続々登場。
Platinum Collection
2,800円～
[O·TO·GI～御伽～]
平安時代を舞台に、迫り来る妖鬼を
討つ、3D和風アクションRPG
[O·TO·GI～百鬼討伐絵巻～]
プレイヤーキャラクターが6名となった、
O·TO·GI～御伽～の続編
[ジョッキーズロード]
数々のレースを勝ち抜き、
一流ジョッキーを目指す、本格RPG
「Xbox®プラチナコレクション」新作
2004年9月2日発売予定
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Hitman:Silent Assassin ©IO Interactive 2004, Published By Eidos KK 2004. ©CAPCOM CO., LTD. 2003 All rights reserved.
©2002-2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved. ©2002,2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C O N T E N T S

ファミ通Xbox 10月号

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850(営業局)

スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
- 最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
- 最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
- — / — =ともにプレイ人数が未定の場合

● 対称年齢内 コンテンツディスクリプター(内容表示)アイコン
- =恋愛　=恐怖　=飲酒・喫煙
- =セクシャル　=ギャンブル　=麻薬
- =暴力　=犯罪　=言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
- OP =オンライン プレイ
- OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
- OP — =オンラインプレイ人数が、未定の場合
- DL =コンテンツダウンロード
- VC =ボイスチャット
- SR =スコアランキング

ファミ通Xbox

COVER



「DEAD OR ALIVE Ultimate」
©TECMO,LTD. Team NINJA 2004
デザイン/山本和幸

特別付録



ファントムダスト [体験版]

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.032

ファミツウ エックスボックス エクスプレス

独占インタビュー 下半期の展開は？ 次世代機はどうなる？ Xbox今後の戦略をマイクロソフト丸山事業本部長に直撃！

2004年も折り返し地点を過ぎ、これから年末にかけて、ゲーム市場がもっとも賑わう時期になる。そこで注目されるのがXbox陣営の年末に向けての戦略だ。7月17日に発表されたマイクロソフトの2004年度決算（2003年7月～2004年6月）で、Xboxは全世界における累計出荷台数が1550万台を突破するなど、世界規模で好調ぶりを持続している。それでは日本では、今後どのような施策が用意されているのだろうか？ そこで今回は、日本Xbox事業本部の最重要人物である丸山嘉浩氏に、年末に向けての取り組みを聞いた。そして氏の口からは、ついに次世代機の話題も飛び出したのだ！

『Halo2（ヘイロー2）』に向け年末はタイトルも充実の一途

――次世代機の発表に向けて各社の動きが賑やかになってきましたね。

丸山　任天堂さんもソニー・コンピュータエンタテインメントさんも、来年のE3（※）をメドに次世代機を発表することを公表しましたよね。Xbox陣営はその手の発表をしていないわけですが、基本的に私たちの考えかたは変わっていません。それは、「現行機をしっかり展開できないままでは、次世代機は成立しない」ということです。ですので、現状のXboxは苦しい状況ではありますが、日本向けにきっちりと現行機のタイトルラインアップを充実させていきたいと思っています。『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の開発中止ではユーザーの方々の期待に添えなかったわけですが、これから年末に向けて、『DEAD OR ALIVE Ultimate』や『Halo2（ヘイロー2）』などのビッグタイトルも控えていますので、注目していてください。

――直近では、9月24～26日（24日はビジネスデイ）に、東京ゲームショウ2004がありますが。

丸山　東京ゲームショウでは、サードパーティーのソフトを含め、たくさんのタイトルをお見せできるはずです。今年のE3では、ほかのハードにも負けない、Xboxの勢いを感じてもらえたと思っています。東京ゲームショウ2004では、そのE3に負けないくらいの勢いをお見せできればと思っています。その熱気をそのましっかり継続して、年末の『Halo2（ヘイロー2）』などのタイトルにつなげていきたいですね。

――それは楽しみですね。

丸山　あと、注目してもらいたいのがXbox ビデオチャット。こちらも年内のサービス開始に向けて鋭意開発中です。Xbox ビデオチャットは、いま現在日本の標準的なインフラになりつつあるブロードバンドを基準にして開発を進めていまして、多くのユーザーに快適に利用していただけると思っています。ちなみに、Xbox ビデオチャットに関しては、中長期的にはインフラの整備に合わせて、よりクオリティーの高いサービスを提供していきたいと思っています。ビデオチャット自体は、コミュニケーションツールとしては、まだまだ普及していないと思うんですね。それが、Xbox ビデオチャットがきっかけとなって、ゲームと融合したり、多様な楽しみかたを提案できたらおもしろいですね。



執行役員
Xbox事業本部長
丸山嘉浩氏（まるやま よしひろ）

アメリカ、スクウェアソフト（当時）の上級副社長兼最高責任者（COO）などを経て、昨年10月に現職へ就任する。

Topic 1 2004年度の決算発表！ Xboxは好調

2004年度の決算発表で、相変わらずの好調ぶりを見せたXbox。全世界での累計出荷台数は1550万台に、Xbox Liveの会員数は100万人を数えている。さらに、ソフトの総販売本数も前年同期比56パーセント増となっており、プレイステーション2のソフト販売が前年同期比3パーセント減であることを考えると、いかに突出した数字かがわかる。また、どれだけソフトが遊ばれているかの基準となるアタッチレート（ソフトの総販売本数を本体の販売台数で割った数字）は、今年の6月も6.9本と高水準を維持。マイクロソフトは、2005年度のXboxの累計出荷目標を2000万台、Xbox Live会員数を150万人と見込んでいる。Xboxの勢いはとどまるところを知らない！

おもな内容
- 2004年度末までのXbox累計出荷台数は1550万台（北米1010万台、欧州・中東・アフリカ390万台、アジア150万台）
- Xbox Liveの会員数は100万人に
- Xboxソフトの市場シェアは前年同月比10パーセント増の33パーセントに

3つのテーマをベースに新しい遊びを提案したい

――どんどん新しい遊びを提案していきたいということですね？

丸山　いま我々は、Xboxを展開するうえで3つのテーマを考えているんです。それは、"マイゲーム、マイフレンズ、マイライフ"です。"マイゲーム"はお気に入りのゲームを楽しんでもらおうというもの。"マイフレンズ"はXbox Liveを中心としたコミュニケーションの輪を広げるもの。そして、ユーザー自身に新しい遊びかたを提案してもらおうというのが"マイライフ"です。Xbox ビデオチャットなどもここに含まれるわけですが、現行機ではこういったゲーム以外の部分にも力を入れていくつもりでいます。そしていちばんのポイントは、それをいかに次世代機につなげていくかということです。

――つまり、Xbox ビデオチャットも次世代機で遊べるようになる、ということですか？

丸山　Xbox Liveについては、すでに次世代機でも現行機以上のサービスを提供していくことを明らかにしていますよね。Xbox ビデオチャッ

※エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ、毎年5月にアメリカ、ロサンゼルスで開催される、世界最大規模のゲーム見本市、

トを始めとするほかのサービスについても、次世代機以降も継続していくと考えていただいていいですよ。そうした継続性というのは、開発者サイドにとっても重要なことになります。次世代機では、開発環境も現行機とギャップのない状態でやっていきたいと思っていますしね。

——それがXNAですね？

丸山　そうです。通常、ゲームがつぎの世代に代替わりをすると、それまでのノウハウを捨てて、ゼロからスキルを身につけなければいけなくなる。ハードまわりの解析にかける時間が多くなると、結果としてそれだけ開発費も圧迫されてしまうという悪循環が生じるわけです。XNAでは、現行機と次世代機、PCをひとつの集合体として考えていて、開発環境を共通化していこうという方向性でいます。現時点では100パーセントXNAで開発する、というわけにはいかないのですが、徐々にツールやライブラリを共通化する作業を進めているところなんです。

——次世代機では早い段階から環境の整備を実現したいと？

丸山　はい。XNAを使ってハードまわりの解析時間を短縮することで、開発の早い段階から、ゲームのおもしろさの追求にエネルギーをかけられるようになりますからね。映画もそうですよね？　'70年代に「スター・ウォーズ」の映像を見たときはみんなびっくりしたけど、いまはどの映画でも当り前のようにCGを使っている。それどころか、ちょっとやそっとのCGでは少しも驚かなくなりました（笑）。逆に、作り手はストーリーや俳優など、映画本来の持ち味のところで勝負できるようになってきた。ゲームもそういうふうにしたいと思っています。



↑年末のキラータイトルとして期待を一身に集める『Halo2（ヘイロー2）』。

大作から簡単な作品まで XNAでは幅広いゲーム作りを

——具体的にはどのようなことが可能になっていくのでしょうか？

丸山　たとえばXNAでは、自分がおもしろいと思ったゲームのアイデアを、より容易に形にして世に問えるわけです。これは、映画でもそうです。100億円をかけた超大作もあれば、低予算で作った作品もある。低予算映画は低予算映画で、かなりの規模の市場があるわけです。そうしたバラエティーの豊富さが映画のおもしろさを支えているのですが、ゲームもそういうふうに、幅広くあるべきだと思います。XNAのベースにあるのは、そういう思想なんです。超大作や続編ももちろんいいのですが、いくら何でもそればかりだと食傷してしまいますからね。もっとフットワークを軽くして、多彩なゲーム作りをできるようにしたい。

——XNAは幅の広いゲーム作りを可能にするということですね？

丸山　この業界の中にも、ゲームの将来に対して悲観的な人がいるようですが、私は必ずしもそうは思っていません。これからもおもしろいゲームは出てくるし、才能豊かなクリエーターがどんどん輩出されると思っています。じつは、私がいちばんやっていきたいことは、停滞を打ち破るような、ゲーム業界の活性化なんです。もちろん、競合他社に勝ちたいという気持ちはありますが、それ以上にゲーム業界を盛り上げていきたいという思いのほうが強いんです。これは本音ですよ（笑）。

——そのためにも次世代機がカギを握るというわけですね？

丸山　はい。ただ、次世代機に関しては自分たちが自信を持てるコンテンツを提供できないうちは、ハードを出すわけにはいかないと思っています。一方で競合他社の動きもあるので、悠長にやっているわけにはいかないという思いもある。「他社さんに出遅れないように」というのは、以前から我々が明言していること。前回は2年遅れでスタートしたのですが、マラソンで言えば30分遅れでスタートしたようなものですから。いくら超人でも30分も遅れたら追いつけない（笑）。次世代機では、そうはならないようにしたいですね。もちろんスタートラインは同じでも負けることはある。そうならないように、いかにコンテンツを揃えられるか、ということを考えたい。つまり、スタートをしっかりすることと、自分たちの実力にふさわしいタイトルラインアップを揃えること。このふたつが次世代機を展開するうえでの最重要課題になりますね。

——最近は次世代機のウワサ話も飛び交っていますが……（笑）。

丸山　正式な発表を楽しみにしていてください。他社さんは発表のタイミングを公表しはじめたようではありますが……（笑）。

——現行のXboxは発売当初から北米中心の展開でしたが、次世代機では日本での展開もしっかりと？

丸山　それはもちろん。我々のいちばんの注力点は、日本のユーザーにいかに注目してもらえるコンテンツを用意できるかということだと思っています。ファーストパーティーが作るのはもちろんのこと、ライセンシーさんにもしっかりと作っていただけるようにしたいですね。とにかく次世代機では、日本のユーザーの方に喜んでいただけるようなラインアップを揃えられるようにがんばっていきますよ。ユーザーさんにもライセンシーさんにも、Xboxが魅力的なプラットフォームだと感じてもらえるよう、努力は怠らないつもりです。"楽しい"というのはどういうことなのかを深く考えつつ、良質なタイトルを準備していきますので、今後の展開にご期待ください。

次世代機では他社に負けないような 日本のファン向けのソフトを揃えたい

Topic 2　全社的に期待を寄せるXbox ビデオチャット

2004年に発売予定のXbox ビデオチャットは、日本マイクロソフトからも全社的に期待が寄せられている。マイケル・ローディング代表取締役社長は本誌の取材に、「日本の開発グループからこういうものが出てきたことを、たいへんうれしく思っています。Xboxでゲーム以外の楽しみかたがまたひとつ増えました。バーチャルな世界でいろんな人と会話を楽しむことができるということで、私も非常に期待しています。じつは先日、マイクロソフトの社員総会でこのビデオチャットを試してみました。とてもエキサイティングな体験で、クールでしたよ」と答えてくれた。ビデオチャットという新しい遊びが提案されることで、Xboxの可能性がまたひとつ広がったのだ。



↑日本主導のXbox ビデオチャット。最大5人まで同時に会話が可能だ。



↑ローディング社長もXbox ビデオチャットには高い期待を寄せている。

記者の目

マイクロソフト本社の2004年度決算発表を受けて、このインタビューは行われた。世界的には好調を維持するXboxだが、国内では少しばかり苦戦気味。そんな状況を打破するために、丸山氏がどのような施策を用意しているのか、インタビューまえは非常に興味深かった。ところが、そんな丸山氏の口から飛び出したのは、意外にも"次世代機"の言葉。丸山氏がインタビューでこれだけ詳細に次世代機のことを語ったのは、今回が初めてのこと。その言葉からは、次世代機に対する確固たる自信が伝わってきた。すでに次世代機の発表時期をアナウンスしたライバル会社もあり、いよいよ次世代機戦争の幕が開こうとしているのだという思いを強くした。一方で、現行機の充実ぶりにも注目したい。年末に向けて「Halo2（ヘイロー2）」を始めとするバラエティーに富んだラインアップを用意。また、期待のXbox ビデオチャットの発売なども予定されており、2004年下半期はXboxの話題で大いに盛り上がりそうだ。

東京ゲームショウ2004開催直前企画 Xbox関連の出展情報を先取り!!

国内外の最新ゲームが集う、日本最大のゲーム見本市、"東京ゲームショウ2004"。その開催日(9月24日～26日、24日はビジネスデー)がいよいよ間近に迫ってきた。そこで今回は、Xbox関連の出展が期待されるメーカーを徹底調査！ イベント情報なども盛り込んでお伝えするぞ。

まず最初にチェックしたいのは、マイクロソフトの出展内容。詳細は右のとおりで、全12タイトルの出展が明らかとなっている。しかも、これらはすべてプレイできる状態で展示される予定だ。なかでも『Halo2(ヘイロー2)』は、国内で発売まえに体験できる唯一の機会となるぞ。

一方、サードパーティーの出展も見逃せない。下の調査結果を見てみると、昨年を上回る数のメーカーから新作タイトルの出展が期待できそう。出展内容が確定していないメーカーもあるが、こうした中から、あっと驚く隠し球が発表される可能性も？ 各社の動向から目が離せない。

そのほか『NINJA GAIDEN』の世界一が決定する大会、"MASTER NINJA TOURNAMENT"決勝など、さまざまなイベントの企画も進行中。Xbox用タイトルの充実ぶりと、ユーザーたちの熱気を肌で感じたい人は、ぜひとも会場に足を運んでみよう！ 開催概要は下記のとおり。



⬆昨年のマイクロソフトブースの模様。今年はこれを超える盛り上がりとなる!?

開催概要

- イベント名：東京ゲームショウ2004
- 主催：社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
- 日時：ビジネスデー：9月24日 午前10時～午後5時
  一般公開日：9月25日、26日 午前10時～午後5時(入場は午後4時まで)
- 会場：千葉県・日本コンベンションセンター(幕張メッセ)
- 入場料：当日券1200円[税込]、前売券1000円[税込](小学生以下は無料)

先取り!! CHECK マイクロソフトが12タイトルを一挙に出展!!

マイクロソフトは、下の表にある12タイトルすべてをプレイできる状態で出展する。なかでも今回の目玉として挙げられているのが、『Halo2(ヘイロー2)』だ。マイクロソフトの広報は、「全世界で400万本を販売した『HALO』の続編を、発売まえにプレイできる唯一のチャンスです」とアピール。その言葉どおり、国内で同ソフトを発売まえにプレイできるのは、今回が最初で最後となる。6月に開催されたE3では映像のみの公開だっただけに、今回の出展は世界中から注目が集まりそうだ。そのほかにも、『ブリンクス2』、『Forza Motorsport』といった話題作が目白押し。マイクロソフトブースの体験コーナーは、例年以上の盛り上がりとなりそうで、いまから楽しみだ。

またブースでの配布物として、出展タイトルを紹介する小冊子やDVD-ROM、オリジナルグッズなどが用意される予定。会場に足を運ぶ人は忘れずにゲットしよう。なお、気になるXboxの次世代機や、新タイトルについての発表は、いまのところ予定されていないとのこと。イベントの開催についても未決定とのことだ。



➡『ブリンクス2』で時間操作アクションを体験せよ！



⬅『Halo2』がついに遊べる！ その手応えは？

マイクロソフトの出展予定タイトル

タイトル	ジャンル	発売予定
フル スペクトラム ウォリアー	シミュレーション	9月30日発売予定
ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	アクション	11月発売予定
ファントムダスト	アクション	9月23日発売予定
Xbox ビデオチャット	―	2004年発売予定
Sudeki(仮題)	アクションRPG	2004年末発売予定
Forza Motorsport	レース	2004年末発売予定
Halo2(ヘイロー2)	アドベンチャー	2004年末発売予定
Kameo:Elements of Power(仮題)	アドベンチャー	2005年発売予定
Conker:Live and Reloaded(仮題)	アクション	2005年発売予定
ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	アクションRPG	2005年発売予定
Fable	RPG	2005年発売予定
メック アサルト 2: ローンウルフ	アクション	2005年発売予定

先取り!! CHECK サードパーティーの出展内容も充実！

サードパーティーからも、以下のとおり多数のXbox用ソフトが出展される。テクモは、小誌の"読者の期待ランキング"で1位を独走し続けている『DEAD OR ALIVE Ultimate』をプレイアブル出展。かなりの人気となることが予想される。また、セガの『アウトラン2』やSNKプレイモアの『THE KING OF FIGHTERS 2002』、サクセスの『サイヴァリア2～Extend Edition～』など、アーケードファンの心をくすぐるタイトルにも注目だ。さらになんと、サミーとジャレコからは、驚きの新タイトルが公開されそう！ もちろん、そのほかのメーカーのタイトルも要チェックだ。

サードパーティーの出展予定タイトル(8月20日現在)

メーカー	出展内容
アイドス	「ヒットマン:コントラクト」をマイクロソフトブースでプレイアブル出展
エレクトロニック・アーツ	現時点では未定
カプコン	現時点では未定
SNKプレイモア	「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」、「メタルスラッグ4」、「THE KING OF FIGHTERS 2002」をプレイアブル出展
サクセス	「サイヴァリア2～Extend Edition～」をマイクロソフトブースで出展
サミー	セガとの共同出展ブースでXbox用新作タイトルを出展
ジャレコ	Xbox用新作タイトルを出展
セガ	「アウトラン2」、「スパイクアウト バトルストリート」をプレイアブル出展
タイトー	「パズルボブルX(仮題)」を出展
D3パブリッシャー	現時点では未定
テクモ	「DEAD OR ALIVE Ultimate」、「FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly」、「GUNGRIFFON Allied Strike」をプレイアブル出展
フロム・ソフトウェア	「METAL WOLF CHAOS」をマイクロソフトブースで出展
ユービーアイソフト	「トム・クランシー・シリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー」と、「トム・クランシー・シリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー」をマイクロソフトブースでプレイアブル出展

"MASTER NINJA TOURNAMENT"世界決勝戦が開催！

真の世界一が決まる！

『NINJA GAIDEN』の大会"MASTER NINJA TOURNAMENT"の世界決勝戦が、東京ゲームショウ2004の会場で開催されることが決定した。これまで行われてきた第1ラウンドを勝ち抜いたプレイヤーと、第2ラウンドの地区別最高得点者によって、世界ナンバーワンの"MASTER NINJA"の座が争われる。欧米や日本を代表する達人たちの、熱き戦いを見逃すな！



⬆第2ラウンドは8月30日まで行われた。精鋭たちが、ついに最後の決戦に挑む!!

■"MASTER NINJA TOURNAMENT"公式サイトのURL ▶▶▶ http://www.xbox.com/ja-JP/event/masterninja/

Xbox News Headline

今号のおもなニュース 7月21日～8月20日

このひと月のあいだに起こった、Xbox関連のニュースをお届け。欧州から届いた驚きの発表や、お得なラインアップの情報など、話題が満載！

Xboxが"2006年 FIFAワールドカップ"の公式家庭用ゲーム機に!!

Xboxが、国際サッカー連盟（FIFA）から、2006年にドイツで開催される"2006年 FIFAワールドカップ"の公式家庭用ゲーム機として認定された。これは現地時間8月19日に、マイクロソフトが、ドイツのライプツィヒで発表したもの。これにより、同社はワールドカップに連動したXboxのプロモーション活動を、日本を含めた世界中で展開していくことになる。

また、これに関連して今年10月～12月に、エレクトロニック・アーツのXbox Live対応ソフト『FIFA 2005』を使ったトーナメント大会"FIFA Interactive World Cup"が世界6大陸で開催されることも明らかに。ただし日本では、現在のところ同ゲームの発売が予定されていないこともあり、大会の実施はまだ検討中となっている。しかし、マイクロソフトのホーム&エンターテイメントのコーポレートバイスプレジデントを務めるミッチ・コック氏は、「近日中に日本市場を対象としたFIFAワールドカップププログラムを発表する予定です」と発言。日本でも、Xboxとワールドカップを関連させた何かしらの発表があるようだ。2006年に向けて、Xboxでどんなことが行われるのか？ ユーザーの諸君は大いに期待せよ！



⬆ドイツで会見を行ったマイクロソフト、FIFA、エレクトロニック・アーツの代表者たち。写真左端がミッチ・コック氏だ。

"Xbox プラチナコレクション"第2弾が発売！

人気ソフトがお得な価格で購入できる"Xbox プラチナコレクション"に、第2弾のラインアップが登場。6タイトルが9月2日に同時発売となるぞ。価格はいずれも2940円[税込]。今回追加されたのは、『Project Gotham RACING 2』や『ディノクライシス3』など、評価の高い作品ばかり。未プレイのタイトルがある人は、この機会を見逃すべからず！

9月2日発売予定のXbox プラチナコレクションラインアップ（各2940円[税込]）

タイトル	メーカー	ジャンル
ヒットマン:サイレントアサシン	アイドス	アドベンチャー
ディノクライシス3	カプコン	アドベンチャー
O・TO・GI～御伽～	フロム・ソフトウェア	アクションRPG
O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	アクションRPG
Project Gotham RACING 2	マイクロソフト	レース
Jockey's Road	マイクロソフト	RPG

『レインボーシックス3』の東西大会開催！

8月21日、"レインボーシックス3 東西大会2004"が開催された。これは、ユービーアイソフトから発売中の『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3』の店舗大会を東京と大阪で実施し、さらに上位2名ずつによる東西対抗戦をXbox Liveで行うというもの。都内での会場となった量販店には、事前に申込みをしていた16名の精鋭が集結。東京ナンバーワンの座を目指して、トーナメント方式による戦いをくり広げた。1対1による試合形式ということもあってか戦いは緊迫！ ハイレベルな戦いの連続に、会場は大いに沸いたのだ。見事に激戦を制した優勝者には、賞品としてゲーム中にも登場する"G36C"のエアガンが贈られたぞ。また、上位2名ずつによるXbox Live対戦では、東京チームがぎりぎりの戦いを制した。イベントは好評のうちに幕を閉じた。

➡腕に自信のある16名が集合。熱戦をくり広げた。





⬅東西対抗戦では東京チームが勝利したのだ！

"Xbox かすみちゃんブルー"の詳細が決定

Xboxの特別限定モデル"Xbox かすみちゃんブルー"の詳細が決定。発売日は10月7日、価格は23940円[税込]で、限定6000台が販売される。セット内容は、限定モデルの本体とコントローラ、Xbox Live 12ヵ月基本サービス利用料、DVD 再生キット、そして"かすみちゃんクッション"となっている。さらに本体には、テクモから同日発売予定の『DEAD OR ALIVE Ultimate』のロゴがデザインされているのだ！

コスチューム姿がまぶしい"かすみちゃんクッション"がついてくる!!



本体に最新作のロゴが！

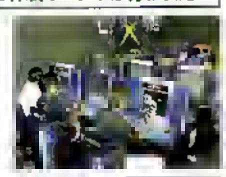
⬅⬆本体の色は、「DOA」シリーズのかすみちゃんをイメージしたスケルトンブルーだ。



⬅かすみちゃんの凛々しいコスチューム姿がプリントされた、巨大なクッションが同梱されるぞ―

EVENT "LED ZDNE"でXboxのFPSタイトル体験イベントが行われた！

7月31日～8日1日、東京にあるアミューズメント施設"LED ZONE"で、ファーストパーソンシューティング（FPS）を集めたXbox用ソフトの体験会が開かれた。会場では、マーベラスインタラクティブの「XIII ～大統領を殺した男～」など3タイトルを無料で楽しむことができたのだ。ふだんはPC用のFPSで腕を鳴らす達人たちが、この日はXboxのコントローラーを握り、ハイレベルな攻防をくり広げていたぞ。



TOPIC ヨーロッパでXboxの本体価格が約25パーセントの値下げ

マイクロソフトが、欧州でのXboxの本体価格を、8月27日より149.99ユーロ（約20000円）に値下げした（英国では99.99ポンドに値下げ）。これは、従来の価格と比較して25パーセントも安い価格。これにより、欧州でのXbox人気にますます拍車がかかることになりそうだ。なお、これにともなう日本での本体の値下げは予定されていないとのこと。

TOPIC "第42回アミューズメントマシンショー"が9月2日から開催

9月2日～4日（2日と3日はビジネスデー）、都内の東京ビッグサイトでアミューズメントマシンの展示会"第42回アミューズメントマシンショー"が開催される。セガ、カプコン、ナムコなどから最新アーケードゲームが多数出展される予定。入場券は前売700円[税込]、当日1000円[税込]（小学生以下、60歳以上の方は無料）。詳細は以下のURLをチェック。

▶▶▶ http://www.am-show.jp/

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



[illegible]ド・セフト・オート・ダブルパック』が堂々の1位。初登場7000本という[illegible]。今年では『NINJA GAIDEN』に次いで高[illegible]、改めて[illegible]人気[illegible][illegible]い[illegible]? 新タイトル[illegible]から5作も登場する賑やかなランキング[illegible]中で、[illegible]ーストリコン』アイランドサンダー[illegible]2位に[illegible]た[illegible]は[illegible]

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	7月29日	7271	7271
2	1	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイ ソフト	7月8日	2568	5067
3	—	Top Spin	マイクロソフト	7月15日	1707	1707
4	—	戦国無双	コーエー	7月29日	1589	1589
5	3	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	1424	7209
6	—	XIII(サーティーン) ～大統領を殺した男～	マーベラスインタラクティブ	8月5日	1098	1098
7	—	Magic:The Gathering-Battlegrounds (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	7月22日	927	927
8	8	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	872	11844
9	4	ラリースポーツチャレンジ 2	マイクロソフト	6月10日	781	4953
10	7	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	692	4595

集計期間:7月12日～8月15日
※このランキングはP107に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間:7月12日～7月18日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	909
2	Top Spin	マイクロソフト	727
3	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	282
4	ラリースポーツチャレンジ2	マイクロソフト	209
5	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	193

2週目Best5 集計期間:7月19日～7月25日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	マジック:ザ・ギャザリング バトルグラウンズ (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	486
2	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	482
3	Top Spin	マイクロソフト	344
4	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	328
5	X2:Wolverine's Revenge (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	235

3週目Best5 集計期間:7月26日～8月1日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	5412
2	戦国無双	コーエー	1031
3	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	438
4	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	263
5	デジモンバトルクロニクル	バンダイ	258

4週目Best5 集計期間:8月2日～8月8日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	1211
2	XIII(サーティーン) ～大統領を殺した男～	マーベラスインタラクティブ	820
3	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	369
4	戦国無双	コーエー	365
5	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	334

5週目Best5 集計期間:8月9日～8月15日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	648
2	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	370
3	XIII(サーティーン) ～大統領を殺した男～	マーベラスインタラクティブ	278
4	Top Spin	マイクロソフト	243
5	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	217

ハード販売台数

- 7/12～7/18 373台
- 7/19～7/25 324台
- 7/26～8/1 290台
- 8/2～8/8 364台
- 8/9～8/15 343台

推定実売台数(7/12～8/15) 1694台

累計販売台数 44万5179台

Xbox読者の期待ランキング TOP 10

6ヵ月連続で1位の『DOAU』の支持率はなんと73.9パーセント! 人智を超えた人気ぶりには脱帽だ。発売間近の『ファントムダスト』が4位に急進。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	10月7日	73.9
2	2	DEAD OR ALIVE code:Cronus	テクモ	未定	66.7
3	3	Halo2 (ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年末	38.7
4	7	ファントムダスト	マイクロソフト	9月23日	18.0
5	4	Fable	マイクロソフト	2005年	15.3
5	5	スパイクアウト バトルストリート	セガ	未定	15.3
7	10	Sudeki (仮題)	マイクロソフト	今冬	14.2
8	—	ヒットマン:コントラクト	アイドス	10月14日	13.8
9	6	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	未定	13.4
10	8	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	9月22日	13.0

※本誌9月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました(集計期間:7月30日～8月10日)
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP 20

上位4タイトルの人気の突出ぶりは相変わらず。一方『ラリースポーツ チャレンジ2』が9位に初登場。完成度の高さを考えると、今後の伸びに期待できそう。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	233
2	4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	231
3	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	227
4	2	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	169
5	5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	49
5	6	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	49
7	9	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	38
8	7	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	35
9	—	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	6月10日	30
10	8	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	29
10	9	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	29
12	11	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	22
12	12	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	22
14	16	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	19
15	12	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイソフト	2003年11月27日	18
15	15	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	18
17	16	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月25日	17
17	19	ヒットマン:サイレントアサシン	アイドス	2003年7月3日	17
19	—	真・三國無双3	コーエー	2003年9月4日	16
20	18	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	マイクロソフト	2003年9月25日	16

※本誌9月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

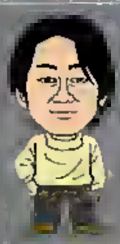
9月2日～9月23日

批評家



松井ムネタツ

携帯でメールやサイトチェックをヘビーに行うため、FOMAに買い換えました。もちろんFelica端末。とはいえ、近所にはおサイフケータイ(Edy)で買い物できる場所がないんだよなあ。大崎にあるゲームセンターがEdy対応だということなので、今度行ってみよっと。本誌編集長。



加藤政樹

バカンス中のラメ夫さんの代打で、WCCF中毒で、日本サッカー界の行く末が心配(とくに監督)で、ブリュックナー(もしくはメツ)の招聘を熱望しつつ、ジズー、ネド様代表引退に涙しながら、オリンピックを堪能しているスポーツ観戦好き編集者。男子体操団体の劇的幕切れに大興奮！



ローリング内沢

ATARIジャパンのホームページでプレゼントしているオリジナルTシャツのデザインがイカします。というかATARIのロゴ自体がかっこいいんですよね。ボクのなかでATARIといえば「マーブルマッドネス」なんですが、意外とこのゲーム知ってる人って少ないんですよね～。残念。



戸塚伎一

非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。上野の国立科学博物館で行われている「テレビゲームとデジタル科学展」に行ってきました。歴代のコンシューマーゲーム機がズラリと並んでいるスペースは壮観で、「Xboxってぜんぜん大きくないじゃん」とも思ったり。

イラスト：荒井清和

作品

9月2日発売予定 (WC) Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



マイクロソフト
シューティングアクション　Live対応
5040円［税込］

プレイヤーはジェダイアカデミーの訓練生となり、スターウォーズの世界を舞台に戦っていく。フォースや武器の使いかたを学べば、ライトセーバーの二刀流や両刃型も可能になるぞ。Xbox Liveでは、チーム戦やデスマッチ、2対1の対戦も楽しめる。

松井ムネタツ　6
ゲーム中のセリフは字幕なしの英語ボイスで進行するため、ヒアリングができないとストーリーを楽しめない。何をすべきかは別途メニュー画面で確認できるから、まだどうにか先に進むことはできる。フォースももう少し序盤からいろんな能力を使えたほうが楽しいと思うのだが……。

加藤政樹　6
グラフィックやアクションに目新しいものはなく、まぁふつうのデキ。スターウォーズ的動きもしてくれるが、いかんせんストーリーがよくわからないのは……。英語のヒアリングができるかどうかで難易度が変わるのも……ワーコレだから当たり前？　何をしていいかわからないこと多々アリ。

ローリング内沢　6
二刀流や両刃など、自由にカスタマイズできるのはもちろん、ブーメランのように投げつけて攻撃したり、激しいつばぜり合いがあったりと、ライトセーバーならではの楽しみやアクションが満載。充実した謎解きも◎だが、そのまえに言語の壁にブチ当たってしまうのは、ワーコレの性。

戸塚伎一　7
ツルツル滑るキャラ操作に難があるものの、ライトセイバーでの戦闘(正面からの銃撃を自動防御！)や、フォース応用による謎解き要素はゲーマー心をほどよく刺激します。SW世界の住人気分を味わえるは各人のこだわりどころ次第ですが、画や物語展開に圧倒的な説得力がないのは確か。

TOTAL POINT　25POINT

9月2日発売予定 (WC) Dead Man's Hand



マイクロソフト
FPS
5040円［税込］

アメリカ西部劇の世界を舞台にしたアクションシューティング。強面の悪漢、バーでの乱闘、野外の銃撃戦、馬車チェイスなど、ウェスタンの魅力がたっぷり。ピストル、ショットガン、ライフルなどの実在した銃で敵を撃て。Xbox Liveでの対戦も可能。

松井ムネタツ　6
英語がわからなくても、とりあえずどうにか進行させることは可能。西部劇FPSという雰囲気はバッチリ。単に敵を倒すだけでなく、ハイスコアを狙うためのコンボなど、独特な得点システムは日本のアーケードゲームに通じるものを感じる。ちょっと変わったFPSを楽しみたいならコレ。

加藤政樹　6
いい意味で昔のガンシューを思わせる作りに好感が持てる、最近稀有なFPS。西部劇の本場アメリカ作品だけあって、ガンマン気分が満喫できる。操作に難しい部分があるわけでもなく、微妙にやり込み要素もあり、FPS好きの人なら問題なく楽しめるハズ。ストーリーがわからなくて(以下略)。

ローリング内沢　7
オーソドックスなタイプのファーストパーソンシューティングでありながらも、銃で撃つ、爆破で倒すなど、敵の殺しかたによってさまざまなポイントが得られる作り。西部劇風の演出もよく、単純すぎず、ましてや緻密すぎないバランスのとれた戦略性も良い。適度な緊張感と爽快感が◎。

戸塚伎一　7
映像やゲーム内容のリアリティー志向が著しい昨今のFPSにあって、ここまで"テレビゲームらしさ"を隠そうとしない作品も珍しいですね。操作にしてもさほどシビアなエイミングは要求されず、倒した敵は糸の切れた人形のようにフッ飛ぶわで、いい意味で2Dアクションゲーム的です。

TOTAL POINT　26POINT

9月22日発売予定 SNKVS.CAPCOM SVC CHAOS



SNKプレイモア
格闘アクション　Live対応
5040円［税込］

テリーやリュウなどの、SNKとカプコンの人気キャラクター34人が一堂に会した、夢の2D格闘アクションシリーズ最新作。Xboxならではのカラーエディットや Xbox Live対応が本作の大きな魅力となっているぞ。全国の強い奴らと腕試しだ！

松井ムネタツ　7
SNKプレイモア制作による、カプコンキャラとSNKキャラのオールスター対戦格闘。カプコン版に慣れていると連続技などの感覚の違いに戸惑うが、SNK格闘だと理解すればすんなり闘える。ROMの読み込みの速さは快適で完全移植に近い形だが、追加要素が少ないのはちょっと残念。

加藤政樹　6
SNK作品らしく、システムやゲームの方向性が豪快で、素人お断り的な難しさがある。とくにCOM戦がキツイ。このため好き嫌いがはっきり出そう。もちろん練習もでき、ひととおりモードもそろっているので、ゲーム内容は標準をクリアー。アーケード版が好きな人なら、もちろんオススメ。

ローリング内沢　6
アーケード版の移植。カプコン側のキャラクターが偏りすぎて、'SNK vs. ストリートファイター'な感じも受けるが、シンプルかつスピーディーなゲーム展開は2D格闘ゲームの原点に立ち戻った印象。とはいえ、初心者や一見さんにはやや厳しい面も。ファン向けアイテムとしては◎です。

戸塚伎一　5
グラフィックや技コマンド体系は従来の流れを踏襲。対CPU戦で露わになる不細工なゲームバランスは、対人プレイ環境を必須とし、Xbox Live環境を強く推奨しています。SNK、カプコンが手を取り合ってたどり着いた2D対戦格闘ゲームの彼岸がここなのか……という妙な感慨がわく1本です。

TOTAL POINT　24POINT

※(WC)"Xboxワールドコレクション"は、ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

つぎページへつづく

9月23日発売予定

ファントムダスト



マイクロソフト

タクティカルアクション Live対応

6090円[税込]

300種類以上用意されたスキルを駆使して戦う、新機軸のタクティカルアクション。スキルを編集できるアーセナルを作ることで、それぞれの戦略に合わせた戦いかたが可能となっている。最大の楽しみはXbox Liveでの4人対戦。盛り上がるぞ!



今月はこれを買え!

序盤は黙々とチュートリアル。与えられたスキルでひたすら戦闘をこなすだけでやや単調。しかし、アーセナル(いわゆるデッキ)を組めるようになってから俄然おもしろくなる。組みなおしては試してまた組みなおして……と、まさにカードゲームでデッキを組んでいるときと同じ楽しさ!

今月号で体験版をつけている「ファントムダスト」は、ホントぜひとも製品版で遊んでほしい。体験版以上のおもしろさを保障します! 見た目は地味だけど、「Dead Man's Hand」はスコアを意識して遊ぶと途端におもしろくなる。

戦闘システム、ルールなどは非常にシンプル。ただしさまざまな状況に対する柔軟な思考が必要で、思考系ゲームを楽しめる人じゃないと、難易度がアップするかも。世界観や物語も作り込まれており、ひとり用プレイも充実しているが、最大の魅力はXbox Live対戦。盛り上がること必至!

世界観やシステムがピンポイントでツボに入っている『ファントムダスト』。久々に自腹購入が決定。体験版をプレイして何かピンとくるものがあれば、ぜひ。カードゲーム系が好きで、ネット環境が整っているのであれば、間違いなく買い。

個性溢れる登場キャラたち、そして作り込まれた世界観など、ストーリー的にも楽しめる作品。しかし、いちばんの肝は戦闘の攻防の楽しさ。やみくもに敵を攻撃するだけではダメ、どの攻撃スキルを使い、どの防御スキルで防ぐか、などが重要となる。爽快感もあって、やり込み度も高い。

「ファントムダスト」は、攻防アクションの楽しさがギュッと濃縮されてます。アクションゲームファンならぜひ。『Dead Man's Hand』もオーソドックスだけど、やり込みがいのある内容。西部劇っていうシチュエーションも新鮮です。

肝心なのは"思い出迷子"で溢れるアフター近代文明世界のムードに浸れるかどうかで、それ次第ではただの美形キャラ、美背景CGの印象がぜんぜん違ってくるはず。リアルタイムでボタンコンフィグしながらの戦闘はボケ防止に最適……というか、一点集中型思考のプレイヤーは相当苦労しそう。

余計なことを考えず目的に邁進できる「Dead Man's Hand」は、基礎ゲーム力の維持に最適。設定は壮大、ゲームシステムはコンパクトな「ファントムダスト」は、Xbox Liveで共通の趣味世界を持つ人との魂の交流(?)が、醍醐味かも。

36POINT

今月このほかに発売されるゲームを紹介

フル・スペクトラム・ウォリアー

アメリカ陸軍が開発した、訓練用シミュレーターをベースとして作られた、本格派コンバットシミュレーター。プレイヤーは部隊長として、ふたつの歩兵部隊を指揮することになる。あらゆる攻撃を想定して部隊を守りつつ、効果的に戦闘環境を掌握し、ミッションを遂行せよ。イベントの演出やエフェクト、リプレイモードも充実しており、戦争映画の主人公のような感覚も味わうことができる。

- ●マイクロソフト
- ●リアルタイムコンバットシミュレーター
- ●9月30日発売予定
- ●6825円[税別]



⬆戦闘はリアルタイム。戦場は刻々と変化する!

プラチナコレクション発売!

すでに発売された作品を、低価格で提供してくれるプラチナコレクションに、9月2日、下記の6作品が加わる。価格はすべて2800円[税別]。

- ●「ヒットマン:サイレントアサシン」 アイドス
- ●「ディノクライシス3」 カプコン
- ●「O・TO・GI~御伽~」 フロム・ソフトウェア
- ●「O・TO・GI~百鬼討伐絵巻~」 フロム・ソフトウェア
- ●「プロジェクト ゴッサム レーシング2」 マイクロソフト
- ●「ジョッキーズロード」 マイクロソフト



⬆安心して遊べる作品ばかりで、Xbox初心者に最適!



編集部一押し

グランド・セフト・オート・ダブルパック

●カプコン ●アクション ●7月29日発売予定 ●7980円[税込]

本誌プレイブゲーマーのコーナーで、Xboxゲーム完全制覇を目指している"いじり"です。今回、ある悲しい事故で編集部にあった「GTAダブルパック」のデータが消えてしまったため(実話)、その復旧作業の仕事をしています。個人的に「DRIVER」シリーズなど、街を自由に走り回れるゲームが好きなので、発売決定当初からこの作品に興味津々。でも、単純にミッションを進めるだけで、すぐ飽きるのでは?という不安もあり、購入に踏み切れないでいたのです。しかし、プレイを開始してすぐ不安は杞憂だと気がつきました。ストーリー進行に関わるミッションは、輸送や追跡、破壊に侵入とバリエーション豊か。職業用のクルマを奪えばサイドミッションも発生します。また、ミッションに目もくれず、ひたすら人を殺めたり(度が過ぎると国家権力にねじ伏せられます)、クルマを爆発させて遊んだりしてもオーケー。このゲームはどんな楽しみかたも受け入れてくれます。ただ、悲しいのはそんな"脇道"に逸れている場合ではない、ということ。目的はあくまでもデータ作りのプレイ。ストーリーを8割ほど進めればお役御免です。今回は、"ゲームを進める"ことのみに専念していたため、本当の楽しみは味わえていないはず(かなり楽しんでいましたが)。僕は決心しました。これからゲームショップに走ります。そして誓います。もっと悪事に身を染めることを……。(いじり)



⬆細部まで再現された大きな街。ロードが短いのもうれしい。



⬇凄い種類の乗り物。どれをいただくか考えるだけで楽しい。

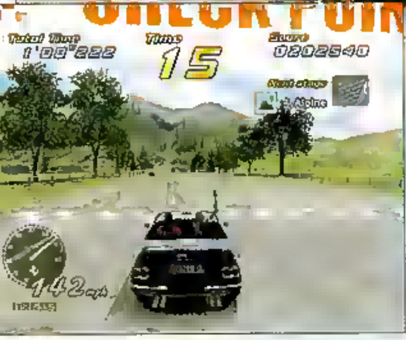
緊急速報!!

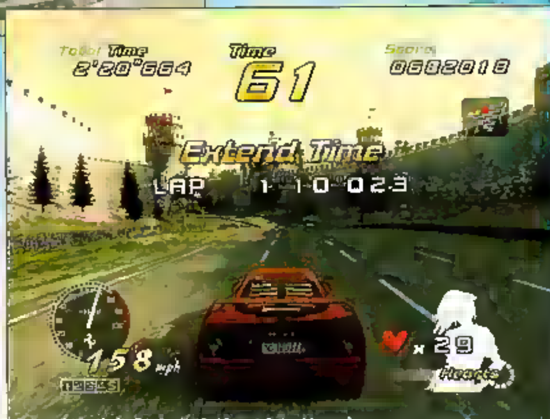


Chihiro→Xboxだから
移植は完璧
さらなるフィーチャーに期待せよ!

アーケードシーンで人気を博しているドライブゲームの傑作,『アウトラン2』が,日本のXboxに登場することになった。5月にアメリカで行われたE3では,海外での移植展開が発表されていたが,日本での発売は未定だっただけに,うれしいリリースだ。セガの英断に感謝!

アーケード版は,Xbox互換基板であるChihiroで開発されただけに,Xboxとの相性は抜群。アーケード版にあったすべてのモードが楽しめる仕様になっている。そのほかXbox版ならではの新要素が多数追加されているというから,楽しみにしたいところ。発売予定は今冬。いまからアーケードで練習だ!





↑←メリハリの利いたグラフィックは,ドライブゲーム最高峰と言ってもいいだろう。他車と競うのではなく,ただコースを駆け抜けるというゲーム性も斬新。

←アーケード版にあったモードはすべて収録されている。写真はハートアタックモード。このほかアウトランモードとタイムアタックがある。

SEGA PRESENTS

OutRun2™



ALBERTO

Height:180cm Weight:75kg Age:25

アルベルト:本作で赤い跳ね馬,フェラーリを運転するドライバー。性格は,少し軽めな印象を外見から受けるが,決めるときは決める。類い希なドライビングセンスでヨーロッパ全土を駆け抜ける。

SPEC racing

アウトラン2	ドライビング
セガ	セガ
今冬発売予定	未定
―	未定
VC SR	未定
未定	―

伝説の名ドライブゲーム、『アウトラン』の続編がXboxに登場。アーケード版の要素はもちろん、家庭用ならではのモードも充実の内容だ!



伝説のドライブゲームの遺伝子がXboxに!

緊急速報!!

リアルさとゲーム性が融合した究極のドライブゲーム！

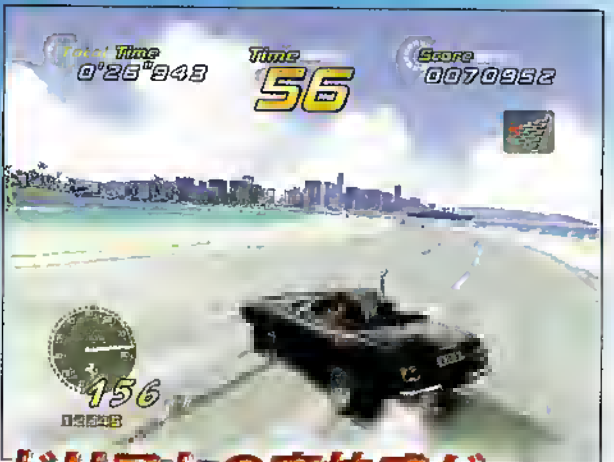
いまの世の中、ドライブゲームと言えばリアルシミュレーター系がメインストリーム。しかし『アウトラン2』は、ドライブゲームが持つ爽快感、ワクワク感を重視したゲーム性になっているのだ。簡単操作のドリフトでコーナーを駆け抜ける気持ちよさ、フェラーリという夢のクルマを操作する高揚感は、ドライブゲームの本道だろう。

ゲーム性は、ある種デフォルメされた内容になっているが、グラフィックはリアルそのもの。緻密に設計されたクルマのモデリングはもちろん、広大なヨーロッパの風景がリアルに描き込まれている。リアルさとゲーム性の融合、それが『アウトラン2』なのである。



➡広大な砂漠が広がる"デザート"。遠くに見えるピラミッドが特徴的なステージだ。コースはヨーロッパをフィーチャーするだけでなく、中東にまで及んでいる。背景の小動物にも注目。

ヨーロッパの街並みをリアルに再現！



←簡単操作でドリフトが可能。隣りに恋人のジェニファーが座っているのもポイント。痺れる走りで彼女を喜ばせろ!?



←霧の漂う、おどろおどろしい雰囲気が特徴となる、ゴースト・フォレスト。視界が悪いため、ライトを点けての走行だ。イメージとしてはドイツの森林地帯といったところだろうか？



➡コースは樹形図状に分かれる。上に進むほど簡単に。下を選ぶと難しいコースが登場する。

ドリフトの爽快感が『アウトラン2』の肝！

ドリフトは、アクセルを離してブレーキ→ハンドルを切ってアクセル全開という、簡単な手順で行える。このほか、シフトダウンとともにハンドルを切ると行える"ギアドリフト"の2種類がある。



➡ハートアタックモードでは、女の子からドリフトを要求される。ふたつのドリフトテクニックを駆使して、彼女のハートを射止めろ！

アウトランモードで用意されるステージは全15コース。海岸を走るパーム・ビーチや雪降りしきるスノー・マウンテンなど、ヨーロッパの美しい景色をフィーチャーしたコースを走るのだ。絶景の中を、これまた美しいフェラーリで走る。最高の喜びが味わえるぞ。



➡山々が立ち並ぶアルペンコース。コーナーや上り坂では、先が見えやすいように、カメラが上から見下ろすように設定される。

レジェンドドライブゲーム 前作『アウトラン』とは？

前作『アウトラン』とはいかなるゲームだったのか？ ここで検証しよう。アーケードゲームの歴史上、もっともヒットしたドライブゲームの金字塔、それが『アウトラン』だ。1986年、アーケードに登場。左右に5度傾斜し、コーナリングの横Gが体感できる大型筐体で華々しいデビューを飾る。赤いクルマに金髪の美女を乗せ、分岐した15コースを走破していくというシンプルなゲーム性だった。これは、ほぼそのまま『2』に踏襲されている。さまざまな家庭用ハードに移植された『アウトラン』だが、究極の移植を体験したいならセガサターンの『SEGA AGES／アウトラン』で、手軽に楽しむならドリームキャストの『シェンムーII』内で遊べる。







↑➡アウトランを動かすためだけに生まれた基板・アウトランボードが搭載されていた。

ゲームモードは3種類！
フェラーリで世界を駆け抜ける！



アーケード版では、アウトランモード、ハートアタックモード、タイムアタックモードが楽しめたが、Xbox版はさらにパワーアップ。家庭用ならではの要素が多数組み込まれているのだ。ここではそれら新要素の紹介と、走りの主役となる登場車種を解説しよう。

アーケードモード
ARCADE_MODE

アーケードモードでは、美しい背景を楽しみながらドライブする"アウトランモード"、助手席のガールフレンドのリクエストに応える"ハートアタックモード"、タイムの限界に挑む"タイムアタックモード"の3モードで楽しめる。



JENNIFER
Height:170cm Weight:52kg
Age:23
ジェニファー：アウトランモードの際、助手席に乗っている女の子。アルベルトとは恋人関係。何と、フェラーリは彼女が与えたもの！

アーケードモードは完全移植 Xbox Live+新モードが楽しみ！

アーケード版を完全移植している本作だが、当然アーケードそのままに止まってはいない。Xboxの機能を活かした通信対戦、Xbox版のみのお楽しみ要素もアリと、充実した内容だ。



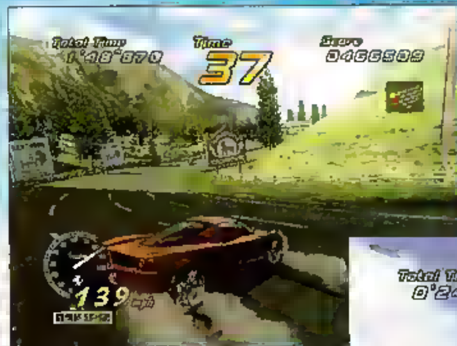
←新要素はハートアタックモードの進化形か？

Xbox Liveモード
Xbox Live_MODE

XboxのB最大の機能であるXbox Liveに対応。最大8人でのバトルが、ボイスチャットで楽しめるのだ。このほか走行タイムのアップロードや、ゴーストカーのダウンロードができる"オンラインランキング"の要素もアリ。

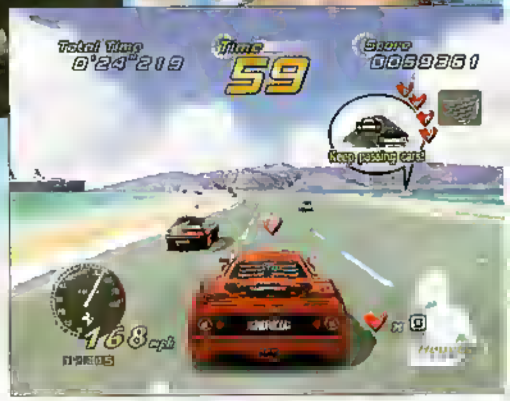
チャレンジモード
Challenge_MODE

アーケードモードのハートアタックモードをさらに進化させたモード。Xbox版オリジナルの、100を越えるミッションが登場するとのこと。ヤリ込みがいがありそうだ。このモードの詳細は来月号で特集予定。心して待て！



アウトランモード
純粋にドライブを楽しむモード。道の分岐で左右を選択し、タイム内にゴールを目指す。ゴール地点によって違ったエンディングが用意されている。

ハートアタックモード
スリルが大好きな美女、クラリッサの要望に応えるとハートが溜まり、そのハート数を競うモード。「クルマを抜いて！」「ドリフトして！」といった要望に、見事応えろ。



登場車種はすべてフェラーリ 赤い跳ね馬をその手で操れ！

「アウトラン2」に登場するクルマは、すべてフェラーリ。あまりゲームに登場することがないメーカーだが、本作ではドドンと8車種も登場するのだ。8気筒のベーシックフェラーリから、12気筒エンジンを積む至高のフェラーリまでも操作可能。フェラーリサウンドも楽しめるぞ。

テスタロッサ



↑1984年に登場した12気筒モデル。サイドに設けられたフィンが美しい、存在感のあるモデルだ。

エンツォ・フェラーリ



➡創始者の名が付けられたモデル。F1で培われたテクノロジーを余すことなく注ぎ込まれた、世界最強のスーパースポーツ。

F40



⬅フェラーリ社40周年記念モデル。V8エンジンにツインターボが装備される。

F50



➡フェラーリ社の50周年を記念して作られたモデル。当時のF1技術が活かされた。"公道を走るF1"。

ディノ246



⬅フェラーリ社の創始者エンツォ・フェラーリの息子・ディーノの名が付けられた小型フェラーリ。



緊急速報!!

STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION

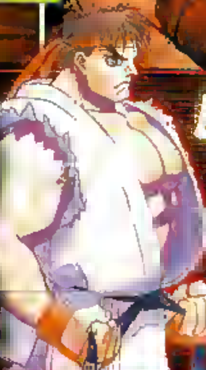
アーケードで長きにわたり稼動中の対戦格闘が2本セットで登場！ 現役プレイヤーも一線を退いた人もLive上のゲームセンターへと集結せよ！

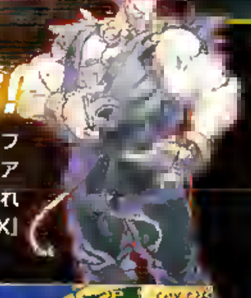


SPEC			
	ストリートファイター アニバーサリーコレクション		対戦格闘
	カプコン		カプコン
	10月28日発売予定		5040円（税込）
	5.1ch		1〜2人
	OP 最大2人 VC		12歳以上
	7ブロック以上		―



HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition





歴代5タイトルの『ストII』が集結！

全5タイトルある、すべての『ストリートファイターII』をひとつにまとめ、2003年にアーケードで稼働。5つの『ストII』が収録されているのではなく、初代ストIIvs最終作『〜X』などの、タイトルの枠を超えた対戦が可能だ。

懐かしいさの中にも新鮮さアリ!!

本作では、異なるシリーズのキャラで闘える"プレイヤータイプセレクト"というシステムを採用。各シリーズでは、たとえ見た目は同じでも、キャラの性能は変えられているので、新鮮な気持ちで対戦できるはずだ。ただ懐かしいだけのゲームではないぞ。





各タイトルの隠し要素も再現!

➡『X』で初登場した豪鬼も、"あの"コマンドを入力すれば凶悪な性能のまま使用可能に！





同キャラでも同性能にはあらず!

⬅同じリュウでも作品が変われば別キャラに。どのリュウが強いか決めるのも一興？



参戦ファイターは65人!?

⬅5タイトルのキャラをあわせれば参戦者は65人!?

ギャラリーモードで各種デモを網羅！

キャラ性能やゲーム性の再現だけでなく、オマケ要素も充実。ギャラリーモードでは全『ストII』のサウンド、オープニングデモ、エンディングを収録。『ストII』シリーズの歴史を振り返ることができるぞ。



15年の歴史を凝縮したダブルパック!!

対戦格闘を代表する老舗シリーズを1本に再構築した『ハイパーストリートファイターII』。"シリーズ最高の対戦バランス"と評され、現在も多くのゲームセンターで稼動している『ストリートファイターIII 3rd Strike』。この2タイトルを忠実に移植、ロープライス、そしてLiveによる通信対戦を搭載して新生する！

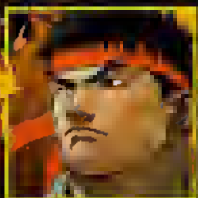


⬆1枚のディスクに『ストリートファイター』シリーズの歴史と魅力が凝縮された！

シリーズ進化の過程も楽しめる!



⬅映像からシリーズの歴史を体験。こちら『ストII』版。



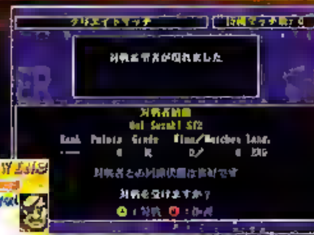
➡『3rd』版リュウ。10年の時を感じるキャライラだ。

購入特典には「復刻！アーケード技表」

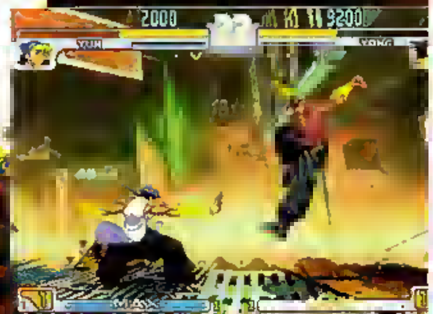
Xboxのアーケード移植タイトルにはおなじみの購入特典。本作には"アーケード技表"の封入が決定している。ゲームセンターと同じデザインの技表が復刻されるので、資料的価値も高いぞ!!

両タイトルともXbox Live対応!

『ストII』の発売当時（1991年）には考えられなかった、家にいながらの対戦三昧が実現！　他機種の通信対戦でみられた遅延も、Xbox Liveなら解決。"快適"な対戦を楽しめ！







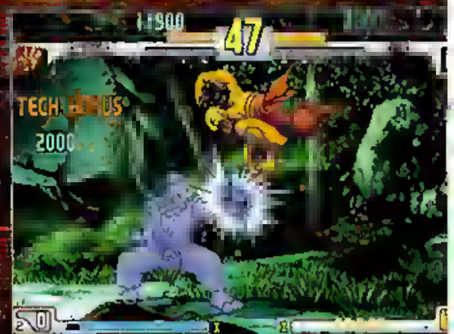
⬆➡対戦が熱い2タイトルだけに、多くのプレイヤーがXbox Liveの対戦台に集結するはず！

Live上の"俺より強い奴"に会いに行け!



いまだ愛され続ける対戦格闘の最高峰!

1996年に発売された『ストリートファイターIII』に、新キャラの追加、システムの改良を施し1999年にリリース。アーケード登場から5年経過した現在でも根強い人気を誇る。



既存のセオリーを覆すブロッキング

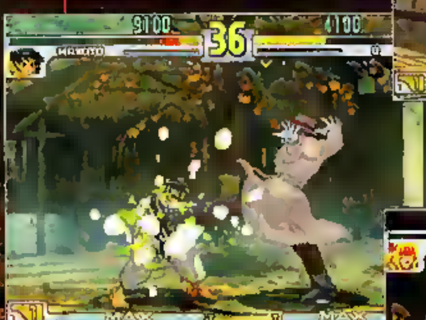
➡相手の打撃を完全に防ぎ、反撃に転ずることができるブロッキング。この存在により打撃・投げ・ガードを絡めた新たな読み合いが生まれる！

"対戦の駆け引き"を重視したゲーム性！

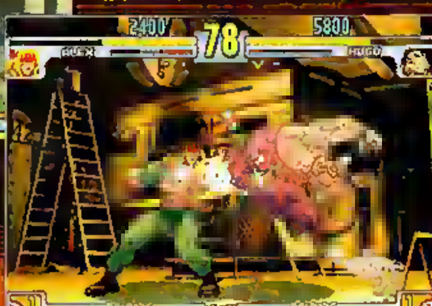
美しいグラフィックは、現在でも2D格闘ゲームのトップクラス。その美麗なグラフィックを上回る魅力が、抜群の対戦バランスだ。絶体絶命下でも、相手の動きを読みブロッキングを狙えば逆転可能！



⬅『ストII』から数年後が舞台。魅力的なキャラクターが多数登場する。



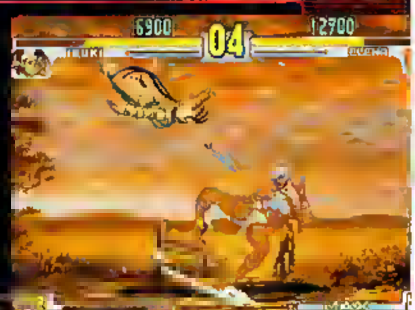
プレイヤーの個性を引き出す懐の広いキャラクターたち!



⬆➡キャラによって大きく戦法が変わる本作。また同キャラでもスーパーアーツの選択によって、プレイヤーごとの個性を浮き出させることができるぞ。

自分だけの「ストIII」がかんたんに作れる!?

自分好みのゲーム構成に変えられる"システムディレクション"を搭載。体力ゲージや攻撃力の変更などはもちろん、ブロッキングを消滅させたり、通常技キャンセルし放題など、自由自在にいじれる！





⬆変更した設定がLiveで適用されるかが気になるところ。

⬅20以上の項目が変更可能。変えすぎると別ゲームになる!?

『DOA3』からの乱入者、ヒトミ参戦!!



かつてないクオリティーのキャラモデルで話題騒然の『DOA Ultimate』。今月の最新情報は、『DOA3』からの参戦キャラクター、ヒトミだ！



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

spec action

- デッド オア アライブ アルティメット
- テクモ
- 10月7日発売予定
- 5.1ch、HDTV
- 対戦格闘
- Team NINJA
- 9240円［税込］
- [illegible] 最大4人 [illegible] 最大16人
- OP 最大8人 VC
- [illegible] 未定
- [illegible] 未定
- ワイドテレビ対応

ついに姿を現した14番目のファイター！
さらに、新ステージの情報も……？



↑キュートな外見とは裏腹に、豪快な空手技を得意とするヒトミ。『DOAU』ではどんな活躍を見せてくれるのだろうか……？

『DOA3』で初登場し、『DOAX』でも人気を博したヒトミが、本作『DOAU』に参戦決定！　今月は、初公開となる彼女のコスチュームと固有技をたっぷり紹介していこう。

また、今月は新タッグステージに関する情報もお届け。3種の爆発系デンジャーゾーンを要するこのステージは、オンオフともにタッグバトルに過激な新風を呼び込みそうだ。

INTERVIEW

開発度は90パーセント 世界対戦を楽しみに待て！

――ヒトミが登場することになりましたね？

板垣　2ヵ月くらいまえに決めました。やはりいたほうがいいかなと。決めてから動くまでは早かったけど、そのあとが大変でした。コスチュームをたくさん作らなければいけないので。最低でも10着以上は欲しいですからね。ストーリーはなく、バイマンと同じような扱いになります。ヒトミの登場は、ファンからも要望が多かったし、ゲストキャラとして参戦するならばいいかなと割り切りました。

――ヒトミ以外の『DOA3』で追加されたキャラは？

板垣　出ません。ヒトミだけです。ファンからの要望に応えたかっただけじゃないんですよ。次世代機のスケジュールがくり上がってきているので。それでヒトミを出すことにしました。昔『DOA3』のオンライン版を作りたいと言ったと思いますがやめました。このまま『DOA4』の開発を本格化させます。そういう時間の流れの中で言うと、『DOA4』までヒトミで遊べないのはさみしいなと思いまして。かすみとおなじく初級者向けのキャラですから。今回の『2』では、フリーステップは『3』のものを採用したり、ホールドは新式の上段・下段・中パンチ・中キックの4択にしていたり。対戦ゲームとしてはバランスの取れたおもしろいものになってます。みんな勇気を出して、『DOA』オンラインの世界に参加してほしいですね。

――オフラインでも簡易ホールドは選択できない？

板垣　4択オンリーです。システムを設定で選択可能にする手もありましたが、そういうのは負けた言い訳を生む土壌ですから。対戦は真剣勝負でやってほしいので、ベストセッティングに固定しました。CPUのアルゴリズムもひとり遊び用のものではなく、対人戦の練習になるものに変えています。全体としてホールドシステムにしてもCPUにしても業務用の仕様に近いです。ちょっとスパルタンかもね。

――オンラインのタッグは何人で遊べるんですか？アーケードでは4人でも遊べましたが。

板垣　ひとりで2キャラなので、タッグでもふたりのプレイになります。完全に同期を取って対戦するというシステムは、現状ふたりまでが限界だと考えています。リアルタイム性がシビアに求められないゲームならば可能なんでしょうけど。残りの6人は単なる観戦者なので、フレーム単位での厳密な同期は必要ないですからね。そうそう、観戦時はただ見ているだけでなく、けっこう自由にカメラを動かせるので、飽きないと思いますよ。

――オンラインは本当にラグが感じられないですね。

板垣　国内ならばほとんど感じないでしょうね。『DOA』のハードコアな駆け引きを十二分に楽しめると思いますよ。カジュアルなレベルで言えば、日米対戦も可能です。先日アメリカに行って、日本のTeam NINJAとつなげてプレイしてみました。迷った時期もあったけど、実際にプレイしてみたら許せるレベルだったので。それでもニューヨークはきつかったから、ロサンゼルスぐらいまでかな。

――現時点（8月11日）での開発度は？

板垣　90パーセントくらいです。いまはオンライン対戦での段位の設定など、細かい部分の調整です。ここが公平じゃないとおもしろくないですから。最後の詰めなので、発売日を楽しみにお待ちください。





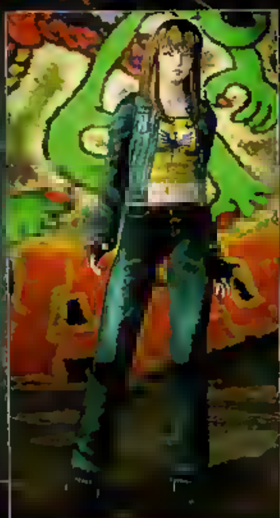
キャミソール

一見するとカジュアルなキャミソール姿だが、手にはめたオープンフィンガーグローブが、"戦闘服"であることを示している。

HITOMI'S COSTUME Collection

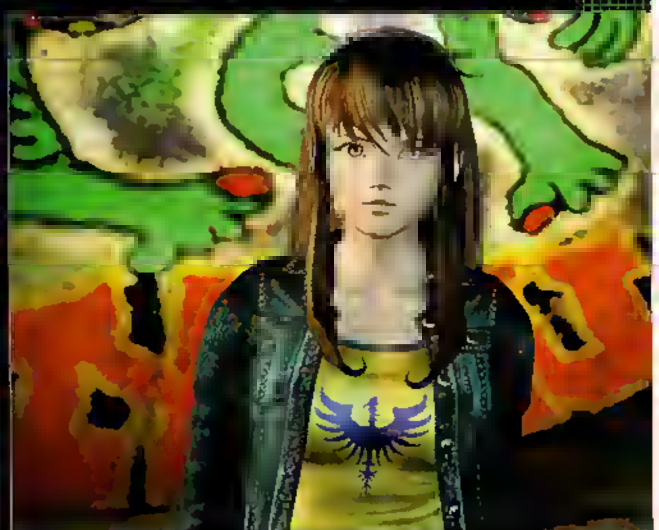
～コスチューム紹介～

今回紹介するのは、『DOA3』のキャミソール＆ジーンズルックと、『DOAX』の水着（ユニコーン）。これまで公開されてきた女性キャラクターには複数の水着コスチュームがあっただけに、ヒトミにもユニコーン以外の水着を期待していいかも？



ジーンズルック





トレードマークともいえる、フェニックスの刺繍が入ったGジャン。インナーのデザインはキャミソールと異なっているようだ。



赤い水玉模様のビキニ。ほかの女性キャラクターの水着と異なり、素足なのが気にかかる。アクセサリーを装着可能なのか？

ユニコーン







←↓ヒトミの固有技は踏み込みつつ攻撃するものが多く、中間距離での制圧力には目を見張るものがあった。

HITOMI'S ARTS Description
～固有技解説～

空手家らしく、豪快な単打を数多く持つヒトミ。ここでは、『DOA3』時の技性能をベースに固有技を紹介していこう。なお、『DOAU』にはヒトミと共通した技を数多く持つアイン（ハヤテ）がいる。彼とどのように差別化されているかも注目だ。





注目ポイント ヒトミの技体系は どうなる？

ヒトミが参戦することになり、システム的に気になるのが"移動技"の存在。移動技は『DOA3』特有の攻撃体系で、↑↑Pなどのコマンドを入力することにより、画面の奥or手前に移動軸をずらしつつ攻撃を行うというものであった。不利な状況から使用する技として活用されてきただけに、これらが採用されるかどうかでゲーム性に大きな影響を及ぼしかねない。今後の情報に注目せよ。





↑←ヒトミが保有していた移動技はパンチ・キックの2種類。これらは継承されるのか、あるいは撤廃されるのか気になるところだ。



←↑"富獄"は中段キックに対するホールド技だ。相手を浮かせる効果があるため、"風塵"などで追い討ちするこができる。

↓空手家らしい投げ技の"蹴爪"。相手姿勢を崩した後、鳩尾に強烈な正拳突きを叩き込む！





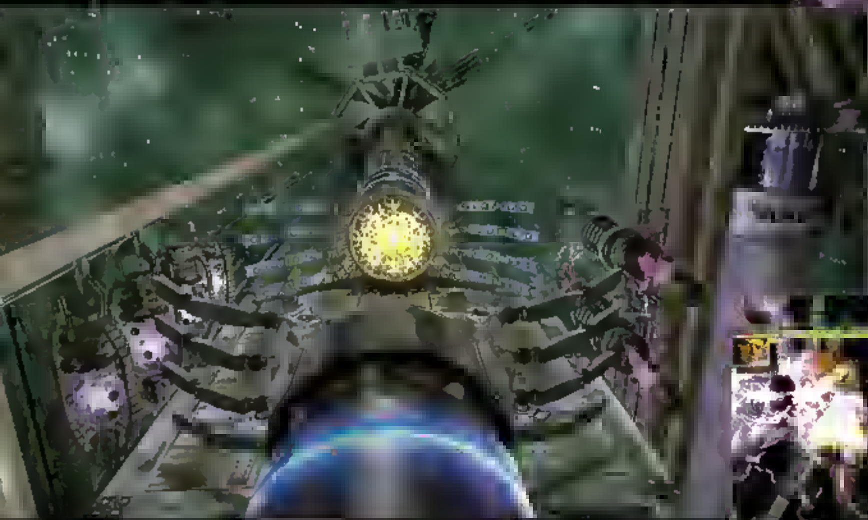
↑上段攻撃ながら、ヒット時にクリティカルヒットを誘発する効果を持つ"肘上げ打ち"。相手の中段ホールドを読んだとき、裏の選択肢として上級者が活用した技がこれである。

新タッグステージ公開!!

NEW STAGE APPEARS

タッグステージはDANGER ZONEだけじゃない！　新デンジャーを引っさげた、サイバー感あふれるステージを初お披露目！





⬆➡広大な地下空間に建造された秘密研究施設といった趣。立ち込めるスモッグが不気味な雰囲気を醸し出す。前後に伸びる極太の配管は粒子加速器かレーザー照射器か……。

The Spark Danger

DOATECの秘密研究施設か？



新タッグステージであるThe Spark Dangerは、3種のデンジャーゾーンが配置された危険なコロシアム。詳細スペックは不明だが、写真を見る限りではフィールドが狭く、外周の形状は円形。地面に起伏は存在しないようだ。少しでもリング端に追い込まれれば即デンジャーダメージ、といったスリリングな試合展開が予想される。

注目ポイント　3種類のデンジャーゾーン

The Spark Dangerに存在するデンジャーゾーンは、叩きつけられるとダメージエフェクトが発生するタイプ。エフェクトには爆破・電撃・プラズマ(?)の3種類が存在するが、どのような違いがあるのだろうか?

爆破　EXPLOSION



➡円形の配管に叩きつけられると爆風が発生する。『DOA2』から存在する伝統的なデンジャーゾーンだ。

電撃　LIGHTNING



⬅閃光をともなうジェネレーターは電撃のデンジャーゾーン。『DOA3』のPANCRATIUMステージに存在した電撃と同タイプだろうか。

プラズマ?　PLASMA?



➡青いプラズマのような光に捕縛されるデンジャーゾーン。明らかにほかとエフェクトが異なるため、特殊な効果がある可能性も……。

注目ポイント　もちろんタッグ協力技も健在!!

投げを極めつつパートナーと交替するタッグ協力技は、タッグバトル時の魅力のひとつ。さらに、特定ペアでのみ発動する固有タッグ協力技は、威力が高く、演出もド派手。新タッグ協力技も期待したいところ。



かすみ&あやね　神扇

➡かすみ始動のタッグ技。ふたりで相手を挟んで踵蹴りを決める！



レイファン&ジャン・リー　天仰竜脚

➡こちらはレイファン始動。相手を遠方まで吹き飛ばす圧巻の演出。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

『DOA』シリーズ関連をお話をいただいてきた本コーナーだが、今回からはさらに広い視点でゲーム全般を取り上げる。第1弾は、"企画"。ゲームがどのように生まれてくるのかを問う。

書籍、DEAD OR ALIVE HISTORY—Team NINJA FREAKS—が無事発売となり、『DOA』シリーズほか、Team NINJAのすべてのゲームに関して、聞き尽くした感のある本コーナー。しかしながら聞きたいことはまだまだ尽きない。今号からは、Team NINJAのゲーム作りを、さまざまな視点から取り上げる。語り手は、もちろん板垣氏だ。

第26回

Team NINJAのゲーム論　企画編

17巡目まで手を固定しない、柔軟なゲーム作り

ゲームの原点はギャンブル。射幸性と公平さを突き詰めたゲーム作り

——Team NINJAの中に、企画の方は何人くらいいるんでしょうか？

板垣　企画といってもいろいろですよね。企画書を書く人間と仕様書を書く人間は違うし、作り出すための人と推し進めるための人は違う。自分自身、雑用のひとりとして誇りを持って言うけど、わかりやすく言えば企画者とは雑用です（笑）。そういう意味では10人くらい雑用がいるかな。その中で創り出すということをやっているのは、僕を含めてほんの数人です。

創り出す、クリエイトするということが企画なんだとしたら、むしろ企画と呼ばれる人たちよりデザイナーの子たちがそうですよ。その伝で言えば、キャラクターを生み出すデザイナーも企画だし、背景デザイナー、サウンドコンポーザー、アニメーターの全員が企画でしょう。プレイヤーに味わわせる快感を創り出しているメンバーすべてが企画だと思います。

——Team NINJAがゲームを作る際、まずどんなゲームにしようという企画の段階があると思います。そのとき大事にすることはどんなことでしょう？

板垣　着想のことですか？　何かを着想し、目標レベルを設定して、これこれこういうゲームをつくろうじゃないか、と提案するのは僕の仕事です。趣味ではないですから、何か意義のあるものでなければ1年もかけて物を創る気にはならない。そういう企画立案というのは、これまでの業界の歴史や、いまの市場、世界のことを見通せる立場になければできるもんじゃないです。日本の業界が低迷気味なのは、まさに見通せる立場にいる人が実際には物を創っていなかったり、創れる子の隣りにまじめなブレーンがいなかったりするからでしょう。そこがネックかな。

Team NINJAの話をすれば、みなさんご存じのとおり僕らのゲームはすべてアクションですよね。もともとドライブゲームではなく格闘ゲームを選んだのも、人体アニメーションの技術はあらゆるジャンルに転用できるからだ、というのはお話ししました。だから今後も何かを着想するときに、アニメーションに夢を馳られないようなジャンルはいやですね。だからたとえばRPGを創れなんて言われたってちょっと困ります（笑）。まあRPGも最近はキャラクターがそこそこ動くようですが、所詮は決め打ちアニメの垂れ流しですから。『ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル』みたいのものならいいかもしれませんけどね。あのさきは可能性がありそうです。

あと僕が大事にしていることは"勝ち負け"ですね。"勝ち負け"が気持ちよくて、しかもそれが劇的に仕上がっているかどうか。そこを大切にしています。『DOA』のホールドにしても、『DOAX』のゴミ箱システムにしても、骨恐竜のガブガブで即死とか（笑）、みんな同じですよ。負けても楽しい。勝てばもっと楽しいというね。

——勝ったら気持ちいい。人間の本能の根幹ですね（笑）。

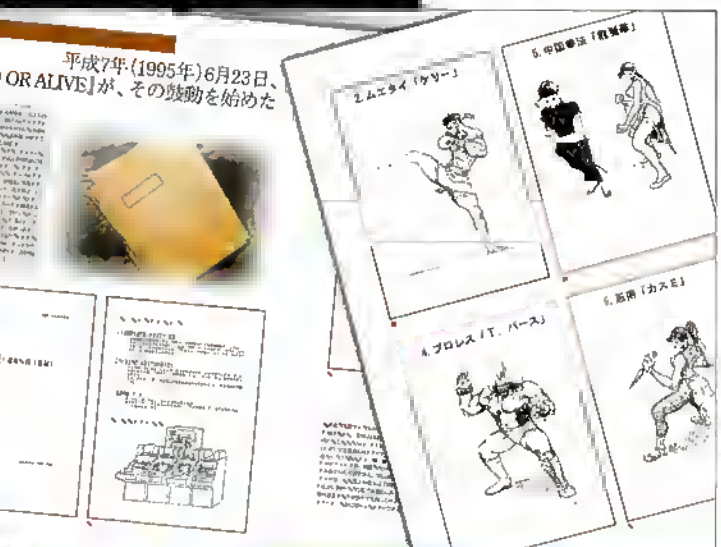
板垣　僕はギャンブルが好きなんだけど、そこにも通じているのかな。賭けごとである以上、ルールは公平でなくてはいけないし、失うときと得るときの感覚が劇的じゃないといけないわけです。劇的な展開を生み出すルール作り、それがゲームを制作するうえでいちばん大事かもしれませんね。

ゲームの基本はギャンブルにあるんですよ。優れたギャンブルの条件が何か知ってますか？　とにもかくにも単純であることです。ルールを複雑にすればいろいろと盛り込めるものも増えますが、それによって失うものがどれだけあるのか。そこを見つめないといけない。いかにシンプルに、劇的にまとめているか。そこが企画の真髄です。だからTeamNINJAのゲームはシンプルで麻薬的なんですよ。シンプルでアディクティブなルールに、極上のグラフィックとサウンドを組み合わせる。これでおもしろくないわけがない（笑）。

勝負の根幹は、せいぜい丁半かジャンケンなんです。それ以上の複雑化は本質的には蛇足でしかない。なにか付け加えるとしたら、それによってもたらされる快楽が、複雑化したことのウザさに10倍づけくらいで勝ってないと意味がない。何とかシステム搭載！とか、何とかゲージを追加とか、新フィーチャーをうれしそうにアピールするゲーム開発者がいますが、そういうのはちょっとね。あなたは快楽の値踏みができてるのかと聞いてみたい。

——『DOA』はシリーズを重ねてきたわけですが、新しいものを作る際に大事にしているところは何ですか？

板垣　システムの面から言うと、違和



←世にも珍しい『デッド オア アライブ』の初期企画書がコレ。もっと大きく見たいって方は書籍，DOAヒストリーをご覧ください（また宣伝か!!）。

From Readers Illust FREAKS

かなり縮小気味のイラストフリークスですみません。でも今回は投稿も少な目で悲しかったわけで。皆さんの応援に期待したい、編集担当ノリックでした。



←個人的には肉まんを頭に乗せたレイファンがツボでした。そのほかかも芸が細かいですね。

●愛知県　やおま



←気合い入りまくりのジャン・リー！『DOAU』では何着のコスが登場するのか？

●福岡県　走る棺桶

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

感をなくしていくことかな。水際の攻防であったり、壁投げであったり、そのシチュエーションならこうなるだろとプレイヤーは感じているのに、それができなければ違和感になる。ゲームシステムとしては完成しているので、変えてきたのはそういった部分です。次回作についてはいまラスボスのデザインをしているところですね。ストーリーも決まったし、いよいよ本腰をいれて作りはじめました。

——DEAD OR ALIVE HISTORYに最初の企画書が載っていますが、そこにはすでに断崖であったり、フリーステップが企画されていましたからね。じつは目指すものが最初からあったと。

板垣　そうですね。テレビゲームである以上、ビジュアルとサウンドが、プレイヤーの操作やゲームのルールと有機的に絡み合ってなんぼです。システム・キャラクター・背景・音楽のすべてが高いところで結びつかなければ意味がないですから。背景にしたって、ただあればいいわけじゃない。キャラクターとのインタラクションがあるべきだし、切り分けては考えてないです。

ただじつはですね、いま言った各セクションを切り分けて開発を進めるのがこの業界ではふつうなんですよ。なぜならそのほうが人と人の衝突が少なくてラクだから（笑）。ただそういうやりかたじゃ、おもしろいゲームはできませんよ。人と人が何回衝突したか、その衝突によって何が新しく生み出されたのか、それこそが集団作業においてクオリティーを引き上げる道なんですよ。だからアニメーターはキャラクターデザイナーの仕事にも口を出すべきだし、今年入ってきたうちの新人は、僕の書いた指示に不備があったときにはちゃんと意見を言うべきなんですよ。ここは俺の担当だから口を出すな、なんていうスタッフがいたら、そいつは明日クビですね（笑）。

たとえ開発終盤になっても手を変える勇気

——企画が立ち上がったあとはどういう風に進むんですか？

板垣　やろうと決まったら、つぎはプロト作りです。会社によってはその段階のものをβ版とでも言うのかな。それまでにグラフィックの人間が絵的なものを詰めたり、企画がシステムを考えたりしているわけだけど、その際に重要視しているのが取捨選択のスピード感です。手作りとしては将棋ではなく麻雀なりポーカーですから。最初からこう行こうとがんじがらめに手筋を決めるんじゃなくて、その場その場の展開によって変えていく。また、ただ単にその場の考えだけでなく、さきを見通した手作りというのかな。いまこの瞬間は『DOAU』のマスターアップ寸前という局面ですが、そこでもまだ取捨選択をしていますよ。つねにいちばんいいものを作り上げるのがテーマですから。

だから「DOAU」は、最初に考えていたものと、まったく違うものになっています。麻雀のたとえ話になっちゃうんだけど、最初の企画書は配牌なわけです。そこでトイツが5個あったからって、死ぬまでチートイツを狙うようなことはしないということです（笑）。そりゃチートイツにしかならないと見極めたら、それでさっさと上がるべきでしょうが、状況は変化しますから。その中でより高い手にグレードアップさせるチャンスがあるなら、それにトライするということです。僕らはあと1回しか引けないときでも、成功すると見切ったなら喜んで手を変えますよ。そうしたほうがベストになるんだから当然です。『DOAU』でヒトミを登場させたのもそう。彼女を入れて手を組み替えたのは、終盤も終盤、15順目くらいでしょう（笑）。せっかくいい牌（案）を引いたんなら、シャンテン（ゲーム開発の進捗度）を落としてでも手を伸ばしていくわけです。そんなことが日常茶飯事ですね。

——臨機応変なゲーム作りですね。やりすぎの感も（笑）。

板垣　そうですね。でも誰にでもこのやりかたが通用するわけじゃないでしょうね。ある意味特殊かな。うちは中村（テクモ社長）もギャンブルの達人なんで（笑）、彼が僕の打ち筋に共感してくれてるというのが大きいんじゃないかな。　　（2004年8月11日収録）

「DOA」が生まれた時代とは？　1996年のアーケードシーンをプレイヤーサイドから振り返る

『ストリートファイターII』から始まった、空前の対戦格闘ブーム。しかし1996年、アーケード業界の成長に大きく貢献したこのジャンルも、次第に進化の袋小路に入りつつあった。

むろん、当時はまだまだ発売されるタイトルに元気があった。2D対戦格闘では『ストII』の血脈を受け継ぐ「～ZERO2」や「～EX」、3D対戦格闘では『バーチャファイター』シリーズの最新作「～3」が発売され、多くのファンを牽引したのである。

しかし、シリーズものの常として、これらは続編を重ねるたびにゲームシステムが先細りに複雑化。ついていけない客層は徐々にアーケードから足が遠ざかるようになってきていた。

そんな中、シリーズものではない完全新作でプレイヤーの興味を引いたタイトルもあった。たとえば、武器対戦格闘ゲーム『ラストブロンクス』は、そのスピード感とコンボの爽快感で熱狂的なファン層を生んだ。また、厳密には対戦格闘ではないものの、『バーチャロン』は"空間"を利用した戦闘感覚と独自の世界観で新風を巻き起こしている。これらはいわば対戦ゲーム業界の"異端児"であり、王道派である「ストII」、『バーチャ』との差別化という面で成功したタイトルである。そして、本稿のテーマである「DOA」シリーズもまた、この時代に生まれた異端児のひとりであった……。

『DOA』が特化していたのは、その防御系システムの特異性だ。具体的には、ガードがほぼ唯一の防御手段であった当時の対戦格闘ゲームに対して、『DOA』にはボタンひとつであらゆる打撃技を受け流してしまうホールドが存在（現在の「DOA」とは入力方法が異なるが）。これは、自分の攻撃をガードされたら相手の番……という従来のターン概念を覆すシステムであった。残念ながら、その本質を理解してゲームの真髄にまで触れることのできたプレイヤーは少なかったものの、「ストII」でも『バーチャ』でもないまったく新しいシリーズとして、『DOA』はプレイヤーの記憶に残ることになったのである。

そして現在、万人に認められる一大シリーズへと成長した『DOA』に、かつての異端児の面影はない。洗練されたゲームシステムと業界随一のグラフィックで、これからも我々を楽しませてくれることだろう。



↑「DOA」発売当時、数多の格闘ゲームが存在していたが、現在生き残っているシリーズはごくわずかだ。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

TGSにゴー！



ついに発表しちゃいました!!　ずーっと言いたくてたまらなかった、ヒトミの参戦!!　本当にお待たせしましたが、発売までいよいよカウントダウンです。キャラクターをはじめ、コスチュームやステージなどなど、グラフィックに関しては言わずもがな。という感じですが、今回改めてスゴイ!!　と感じ、皆にもぜひぜひオススメしたいのは、やっぱりXbox Liveでの対戦です。百聞は一見に如かず。9月に開催される東京ゲームショウ会場で実感してもらえるようにしたいと思っていますので、ぜひぜひ遊びにきてください!!

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

TRIALDISC
体験版同梱
総力特集



すべてが失われた地上での超能力バトル、ついに開幕！

いよいよ発売まで約1ヵ月となった、この夏いちばんの注目作『ファントムダスト』。Xbox Live対応の体験版と合わせ、アーセナル編集から対戦の奥深さまで、発売まえに本作のすべてを総ざらいしていくぞ！

SPEC action

ファントムダスト	タクティカルアクション
マイクロソフト	マイクロソフト
9月23日発売予定	6090円［税込］
5.1ch	最大2人 / 最大4人
OP 最大2人 OL VC	15歳以上推奨
未定	初回限定版は特製ケースでガイドブックが同梱される

緊急決定！ 初回限定版お得情報！

初回限定版は暗闇で光る特製ケース仕様で、その内側には登場キャラが配置された美しいジャケットが入っているぞ。さらに135種類のスキルを紹介した"135スキルガイド"と、プレイを解説した"クイックガイド"も同梱されているのだ！

STORY 主人公とエドガーの決別!? 序盤第3章までをダイジェスト紹介

一部を除き、すべての記憶が失われてしまった近未来世界。地上には人々の記憶を奪う謎の粒子・ファントムダストが充満し、人類はその住みかを地底へと移していた。物語は、とある地上探索チームが、カプセルから主人公とエドガーを発見したことから始まる。一切の記憶を失いつつも、超能力者として卓越した才能を見せるこのふたりの正体は……？

第1章 記憶喪失の男



↑資格試験へと進んだ主人公の前に、謎の女性が現れ、攻撃を仕掛けてくる！

光を渇望し、地上で生きるすべを捜す地下組織・ヴィジョン。彼らに保護された主人公とエドガーは、自分たちの記憶を取り戻すためにもこの組織に協力することを決める。彼らの最初の目標は、地上探索を任務とする"探索者"の資格を得ること。カフスボタンやツブタキといった歴戦の探索者たちといっしょにミッションをこなし、ついに資格試験へと到達するが、そこには……

第1章の主なミッション

□地上へ□

探索者のリーダー的な存在であるマイスター。彼とともに地上へ上がり、基本的な操作を学ぶミッションだ。チュートリアル的なミッションで、1体の敵をマイスターと協力して撃破する。



←ロックやサーチといった基本的な操作を、マイスターがキッチリレクチャー。

□資格試験□

資格試験は、マイスターとの一騎討ち……のはずが、試験場に現れたのはマイスターを討ち倒した謎の女であった。主人公を知っているらしいその女は、容赦なく攻撃を仕掛けてくる！



←レーザー系のスキルで遠くから攻撃してくる。彼女も超能力者のようだ。

第2章 能力者たち

資格試験に現れた謎の女。彼女はエドガーのペンダントにその名を刻まれた、フレイアであると思われた。みずからの記憶のカギを握るフレイアを捜し、地上を探索するエドガー。彼と共に地上に上がった主人公の前に、フレイアは再び姿を現した。巨大な異形とともに……！



➡フレイアは巨大な敵を操り、主人公を攻撃する。

第2章の主なミッション

□登録者名簿□

フレイアの情報を求めて地上を探索するエドガー。彼は、地上に残る登録者名簿から彼女の情報を得ようとする。エドガーとともに地上に上る主人公だったが、そこには敵の姿が……！



←執拗にフレイアを捜すエドガー。だが、彼と彼女が出会うことで……。

□記憶の集まる場所□

フレイアらしき人物の姿を目撃したのと情報を頼りに、地上に上がる主人公とエドガー。そして、フレイアは、主人公がひとりになったところで姿を現した。主人公だけを殺すために……。

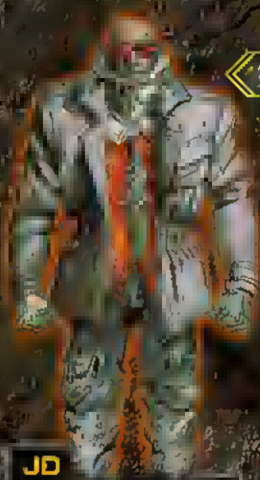


サイコスピアでバリアを砕け！

拡散粒子砲の恐怖!!



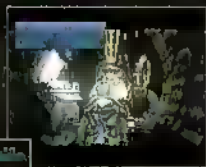
⬅⬆サイコスピア→ボム、ブラスター十熱情を活用し、目玉（2ヵ所）を狙え。慌てず高速道路上から攻撃！



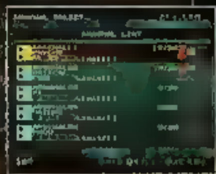
JD
かつて探索者だった凄腕の超能力者。なぜか組織を抜けて、単独行動をとる。彼の真意は果たして……？

第3章 幻の女

ヴィジョンにとって危険な敵となったフレイア。彼女を捕らえるべく大規模な討伐隊が編成される。そのメンバーから外されたエドガーは、組織を抜けてひとり地上へ……。エドガーを捜し地上に出た主人公が見たものは!?



➡ユキビタスの研究により、この章からついにアーセナル編集が可能になる！　ショップではスキルも購入可能。



⬅ミッションに合わせたアーセナル編集が必要になりそう。とくにボス戦では専用の編成が必須だろう。

第3章の主なミッション

伝説の男

かつて最強を謳われた探索者・JD。突然姿を消した彼が地上で目撃されたとの情報をもとに、主人公は探索へと向かう。だが、探索中に2体の敵と遭遇し、不利な戦いを強いられる。



⬅2対1の戦いに突如援軍として現れる超能力者。彼こそ伝説の男

エドガー捜索指令

フレイアを捜し、組織を抜けたエドガー。さらに、彼の手によってフレイア捜索隊が全滅したとの報せが届く。事の真偽を確かめるべく、地上へと向かう主人公。そこで彼は、フレイアとエドガーの姿を発見する。近寄ろうとする主人公に、容赦のない攻撃を加えるエドガー。記憶を取り戻した彼は、主人公を敵とみなしていた。主人公とエドガーの過去には何があったのか……。

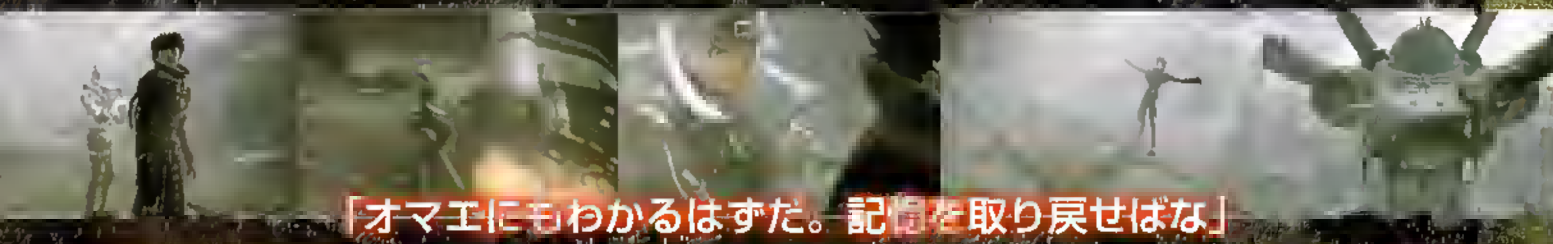


新たな異形が!!

⬆ブラスター、サイコスピア＋守備系といった特殊なアーセナルを用意せよ！

第3章 ムービーCHECK

近づく主人公に、超能力の一撃を放つエドガー。記憶を取り戻して満足そうな笑みを浮かべるエドガーと、なぜか目を伏せるフレイア。そしてエドガーの召還で巨大な敵が姿を現す。



スキル最新情報を公開

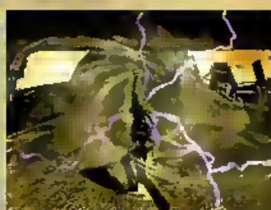
今回も、新たに発覚したスキルを公開しよう。妖刀ムラマサをはじめ、体験版で使用可能なスキルもあるので、実際に使ってその性能を試してみるのもいいだろう。

アヌビスの裁き 攻撃／信仰



⬆自爆ダメージがある攻撃系の超能力。中距離で効果を発揮する。

大竜巻 攻撃／自然



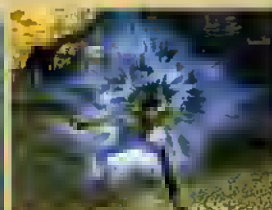
⬆ヒットすると、相手を空中へと巻き上げる竜巻を放つ。

影縫い 状態／気孔



⬆相手をその場で動けなくする。このあとに追撃を叩き込める。

軌道反転 守備／気孔



⬆相手の攻撃系超能力の軌道を逸らし、回避するというもの。

強制浮遊 状態／念動



⬆相手を5メートルの高さに強制的に浮き上げ、拘束する。

サイコキネシス 攻撃／念動



⬆近くの物体を相手にぶつける。ダメージは物体しだい。

サキュバスの誘惑 攻撃／信仰



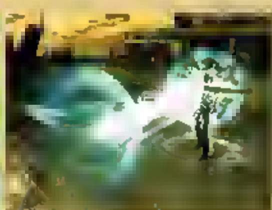
⬆ヒットすると、相手のレベルをふたつ吸い取ることができる。

戦意喪失 消去／気孔



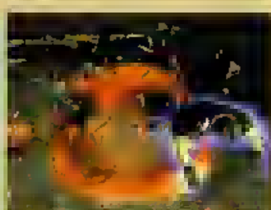
⬆相手のスキルを消去する。地味だが重要な消去系超能力だ。

戦いの記憶 攻撃／自然



⬆これまで消耗した攻撃系スキルの数だけダメージを与える。

分裂する胞子 攻撃／自然



⬆着弾点で爆発する。狙いが多少それても、ヒットしやすい。

妖刀ムラマサ 攻撃／信仰



⬆1発きりの使い捨てだが、相手に大ダメージを与える近接攻撃。

煉獄の炎 攻撃／信仰



⬆中距離から炎の弾を放つ。使い勝手のいい攻撃系超能力だ。

Xbox Liveで対戦を実体験してみましょう

体験版プレイのススメ

ここでは、体験版の概要をレクチャー。各モード、アクションの解説や、収録スキルなどを公開していくぞ。



ツブタキ
過去に犯した罪に囚われる女性超能力者。記憶を失っても、罪悪感と贖罪の念だけはいまも残っている。

CHECK I モード解説

クイックサーチ　オプショナルサーチ　ゲーム作成　要Xbox Live

Xbox Liveでは、もちろんネット対戦が楽しめる。そこで活用するのが、クイックサーチ、オプショナルサーチ、ゲーム作成の3つ。クイックサーチは予め用意されたアーセナル(内容ランダム)を使って戦うお手軽対戦。自分で編集したアーセナルで戦いたい場合は、オプショナルサーチでルール通常対戦を選べばいい。自分がホストとなる場合は、ゲーム作成を選択。ルール(体験版では通常とクイックのみ)などを設定し、相手が入ってくるのを待とう。マップはパレス、ハイウェイ、パノラマの3つが用意されているぞ。

ラボ

スキルとケースを使い、アーセナルの編集を行う。ただし、[illegible]セッションを閉じたり、電源をオフすると、再度編集する必要がある。



↑10分間入力しないとセッションが閉じられるので、要注意。

ミッション

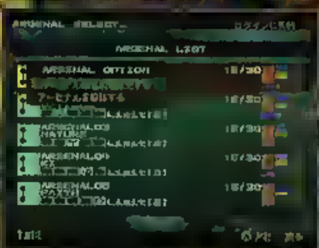
こちらはオフラインのひとり用モード。操作やルールの基本を教えてくれる。ミッションには下の3種類が用意されており、まずはこれらをプレイすること。

チュートリアル
基本操作を教えてくれる。マイスターとともに敵を倒しながら、サーチやロックなどのアクションを覚えていこう。

トライアルミッション
攻撃系スキルや守備系スキルの使いかたを教えてくれる。基本操作を覚えたら、つぎは戦いかたをマスターせよ。

ミッション
自分で編集したアーセナルで敵と戦える。通信対戦まえに、アーセナルの使い勝手などをチェックしてみよう。

CHECK II アーセナル編集



↑この編集で戦略が決まる。プランに合わせてスキルを選べ。

これはカードゲームでのブック編集のようなもの。これでバトル中に出現するスキル(順番はランダム)を、事前に用意することができるのだ。体験版では最初から5つのケースに各系統をメインとしたアーセナルが編集されている。まずはこれらを使い、それから下のポイントに注意しながらアレンジしてみよう。

POINT1 系統はふたつまで
体験版では、ケースに入れられる系統が2種類までとなっている。系統には、光学、気功、自然などの5つがあり、それぞれに特徴がある。各スキルをチェックし、どの系統に絞って編集するか考えておくといい。

POINT2 アジエル粒子は10~20個
アジエル粒子は必ず10~20個程度入れておくこと。戦闘中にこの粒子を獲得して使用すれば、レベルがアップしてオーラの上限値が1増える。強力なスキルほど多くのオーラを消費するので、戦闘中でも優先的に獲得しよう。

戦いに合わせてスキルを選ぼう

どのスキルを選ぶかは、プレイヤーの戦術しだい。近距離で戦うか、低コストのスキルを集めるか、消去系を使うかなどなど……。慣れないうちは、攻撃系スキル10個、守備系スキル5個、ライフ回復系スキルを2個程度セットして戦ってみよう。なお、スキルは全アーセナル共通。つまり、ひとつのアーセナルで"森林浴"をすべて使うと、別のアーセナルで"森林浴"を使うことはできないということ。注意しておこう。



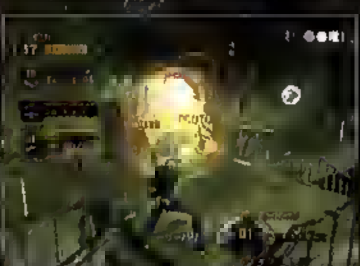
↑あまり高コストのスキルばかり入れると戦いにくい。低コストのスキルも必要。

↓最初は威力よりも、使いやすさを重視。いろいろ試して使ってみるといい。



体験版で編集が可能な100のスキルをCHECK

使用可能なスキルは、このリストにある100個(実際は300個以上)。これを参考にして編集に勤しもう。なお、スキルは所持数に差がある。ひとつしかないスキルもあるので、編集時に要確認!



↑威力だけでなく、特殊効果にも注目。威力は低くても便利なスキルが……。

名前	属性	系統	コスト	威力	使用回数	区分	説明
エクスカリバー	攻撃	念動	5	7	∞	short	〈限定〉カプセル7個以下
サイコウェーブ	攻撃	念動	4	[illegible]	1	short	Xは対象のレベル分
サイコキネシス	攻撃	念動	2	—	∞	—	[illegible]
サイコナイフ	攻撃	念動	2	2	∞	short	[illegible]
砕石弾	攻撃	念動	2	2	∞	med	放物線型
砕石の嵐	攻撃	念動	3	3	∞	med	直線
センサーボム	攻撃	念動	2	3	∞	mine	設置後、範囲内に入ると起動する
ボム	攻撃	念動	3	3	∞	med	着弾時に爆発する/放物線型
ボムショット	攻撃	念動	6	4	∞	long	着弾時に爆発する
メテオ	攻撃	念動	3	6	1	med	〈追加〉部分ダメージを与える/[illegible]
[illegible]	攻撃	光学	[illegible]	[illegible]	[illegible]	med	[illegible]
[illegible]	攻撃	[illegible]	[illegible]	[illegible]	∞	long	[illegible]
[illegible]	攻撃	光学	[illegible]	[illegible]	∞	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃	光学	2	[illegible]	[illegible]	long	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
反射レーザー	攻撃	光学	[illegible]	2	[illegible]	long	[illegible]
[illegible]	攻撃	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	long	[illegible]
[illegible]	攻撃	光学	[illegible]	[illegible]	[illegible]	mine	自分自身が爆発する
[illegible]	攻撃	光学	4	4	∞	med	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	∞	long	[illegible]
火炎弾	攻撃	自然	2	2	∞	[illegible]	[illegible]
かまいたち	攻撃	自然	1	[illegible]	∞	med	扇型
[illegible]	攻撃	自然	0	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]
木の根	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]部分ダメージを与える/[illegible]
[illegible]	攻撃	自然	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	自然	[illegible]	2	[illegible]	med	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	7	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃	自然	2	[illegible]	[illegible]	med	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	4	∞	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃	自然	3	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	∞	med	[illegible]
火のカケラ	[illegible]	[illegible]	0	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃	気功	3	1	∞	med	対象をダウンさせる
[illegible]	念動	気功	2	5	1	med	〈追加〉部分ダメージを与える
[illegible]	攻撃	気功	3	[illegible]	∞	med	Xは対象の[illegible]ボタンの数×2
疾風拳	攻撃	[illegible]	2	4	∞	short	〈限定〉レベル2以下
[illegible]	攻撃	気功	2	2	∞	short	[illegible]
[illegible]	攻撃	気功	3	3	∞	short	ダウン中の相手にのみ有効
[illegible]	攻撃	気功	2	[illegible]	∞	short	Xは対象のオーラの半分
[illegible]	攻撃	気功	2	5	1	short	[illegible]

CHECKⅢ 画面の見かた

戦闘中の画面には、ライフゲージやスキルゲージなどさまざまな情報が表示されている。最初は画面を確認している余裕はないかもしれないが、対戦時では相手のライフやオーラ、スキルにも注目しておきたい。相手のオーラが少ないときなどは、攻撃のチャンスなのだ！

体力ゲージ

ライフの残量。これが0になると敗北になってしまう。対戦相手のライフゲージもここで確認できる。

出現スキル

一定時間ごとに出現するスキルカプセル。ここでは、現在出現しているカプセルが表示される。



スキルゲージ

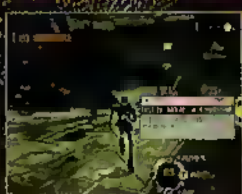
スキルはA、B、X、Yの4つのボタンにセットできる。ここでは、スキルの現在のセット状態を確認できる。

オーラゲージ

現在のオーラ量と、限界オーラ量を示す。消費したオーラは、徐々に限界値まで回復していく。

方向パッドでスキル情報を確認

「このスキルはどんな内容だったっけ？」なんてときのために、キャプチャしたスキルは、方向パッドの4方向でそれぞれ情報を確認することができる。射程距離を忘れると攻撃を的確に当てることが難しくなるので、初心者にはうれしい。



←戦闘中にスキル情報を確認するのは、意外に危険だったりする。

CHECKⅣ アクション

本作のアクションは、左スティックで移動して、4つのボタンでスキルを使用するのが基本。操作自体は簡単なので、覚えるのは容易だろう。ちなみに、バトルロイヤルでは右トリガでロック相手を切り替えるのが重要。弱い相手から狙っちゃう？



←左スティック押し込みでジャンプ。キャラによっては側転になる。

4つのボタンにスキルをキャプチャする

スキルカプセルに重なってA、B、X、Yのいずれかのボタンを押すと、そのボタンにスキルをキャプチャできる。スキルを使用する方法は、消費オーラの上限を満たして再度そのボタンを入力すればオーケー。なお、スキルの種類は、カプセルの色で確認できる。この色は出現スキルやライフゲージでの装備スキルなどにも対応しており、状況確認の参考になる。

攻撃 相手のライフに直接ダメージを与える攻撃系スキル。近距離、中距離、遠距離の3つの得意距離がある。

防御 相手のスキルから身を守るスキル。軌道変更型、バリア型、シェル型など、防御の形もさまざま。

消去 キャプチャしているスキルや出現したスキルを消し去るというもの。相手の攻撃、防御をコントロールすべし。

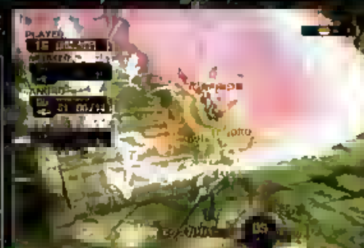
状態 攻撃力を一時的に高めたり、相手の動きを止めるなど、自分や相手の状態を変化させるスキル。

特殊 目的の場所に瞬間移動する、ライフを回復するなど、その名のとおり特殊なスキルが揃っている。

環境 フィールド全体（全員）に影響を与えるスキル。体験版では収録されていないが、その効果は果たして……？

↓→スキルの組み合わせかたで戦いかたは無限大。創意工夫するべし！





キャプチャしたスキルを叩き込め！

No.	名前	属性	系統	コスト	威力	使用回数	区分	注釈
41	悪魔の叫び	攻撃	信仰	0	1	∞	med	[illegible][自爆]2ダメージ
42	吸血コウモリ	攻撃	信仰	3	3	1	med	<追加>与えたダメージ分、ライフを回復する
43	ゲヘナの火	攻撃	信仰	4	6	∞	med	[自爆]2ダメージ
44	サキュバスの[illegible]	攻撃	信仰	3	2	1	short	<追加>与えたダメージ分、[illegible]
45	ダンピールの爪	攻撃	信仰	4	1	∞	short	<追加>与えたダメージ分、ライフを回復する
46	地を這うもの	攻撃	信仰	4	5	∞	long	地雷型
47	[illegible]の群れ	攻撃	信仰	3	5	1	med	[illegible]
48	妖刀ムラマサ	攻撃	信仰	6	10	1	short	[自爆]2ダメージ
49	[illegible]	攻撃	信仰	0	2	1	med	<追加>対象のオーラを0にする
50	[illegible]の火	攻撃	信仰	2	4	∞	med	[自爆]2ダメージ
51	軌道変更	守備	念動	3		∞	self	軌道変更型
52	サイコシェル	守備	念動	3	6	∞	self	[illegible]/シェルター型
53	障壁	守備	念動	2	5	∞	self	[illegible]/バリア型
54	水[illegible]	守備	念動	1	3	∞	self	[illegible]/バリア型
55	回れ右	守備	念動	2	—	1	self	軌道反転型
56	イレーザー	守備	光学	2	1	1	self	[illegible]/バリア型
57	オートシェル	守備	光学	3	3	1	self	自動で発動する/シェルター型
58	パラダイスバリア	守備	光学	3	3	∞	self	[illegible]/バリア型
59	フラッシュバリア	守備	光学	0	2	∞	self	バリア型
60	リフレクトバリア	守備	光学	1	4	1	self	反射型
61	レーザーバリア	守備	光学	1	4	∞	self	バリア型
62	水の盾	守備	自然	2	3	∞	self	[illegible]
63	[illegible]	守備	自然	4	2	∞	self	[illegible]
64	炎の盾	守備	自然	2	[illegible]	∞	self	バリア型
65	気合の手	守備	気功	1	4	∞	self	払い型
66	硬化	守備	気功	1	3	[illegible]	self	[illegible]
67	衝撃吸収	守備	気功	4	4	∞	self	[illegible]
68	心眼	守備	気功	2	5	1	self	シェルター型
69	払いの手	守備	気功	0	2	∞	self	払い型
70	悪魔の盾	守備	信仰	0	4	∞	self	[illegible]
71	ダークホール	守備	信仰	2	4	∞	self	[illegible]
72	天使の羽	守備	信仰	2	4	∞	self	[illegible]
73	防御円	守備	信仰	2	4	∞	self	シェルター型
74	滅びの盾	守備	信仰	0	5	∞	self	[自爆]1ダメージ/バリア型
75	[illegible]	消去	光学	1		1	med	対象のレベルを-2する
76	[illegible]	消去	自然	3		∞	self	全員の状態をリセットする
77	[illegible]封印	消去	気功	3		1	med	[illegible]
78	中和	消去	気功	1		∞	med	対象の状態をリセットする
79	[illegible]	消去	気功	2		1	med	対象の攻撃スキル1個を消去する
80	[illegible]	消去	気功	2		1	med	[illegible]
81	小悪魔の悪戯	消去	信仰	4	—	∞	capsule	隣接するカプセルを消去する
82	大[illegible]	消去	信仰	6	—	1	capsule	全てのカプセルを消去する
83	血の儀式	消去	信仰	0	—	∞	med	[illegible]
84	加速	状態	念動	2	—	1	self	移動スピードを20%UPする
85	[illegible]	状態	念動	2		1	med	対象を[illegible]、5メートルの高さに[illegible]
86	[illegible]	状態	光学	4		1	self	[illegible]
87	[illegible]	状態	光学	4		∞	med	[illegible]
88	[illegible]	状態	自然	[illegible]		∞	[illegible]	[illegible]
89	[illegible]	状態	自然	4		1	self	[illegible]
90	精神集中	状態	気功	4	—	1	self	オーラ回復スピードを20%UPする
91	[illegible]	特殊	念動	3	—	1	self	自分のスタートポジションにワープする
92	めまい	特殊	念動	4		∞	med	10秒間、[illegible]
93	[illegible]	特殊	念動	0	—	1	self	[illegible]
94	レベルアップ	特殊	光学	3	—	1	self	レベルを+2する
95	いやしの水	特殊	自然	4	—	1	self	ライフを5回復する
96	恵みの水	特殊	自然	3	—	1	med	対象のライフを5回復する
97	神速術	特殊	気功	2	—	∞	self	10メートルのダッシュをする
98	[illegible]	特殊	気功	1	—	∞	self	10メートルのジャンプをする
99	アルマロスの[illegible]	特殊	信仰	3	—	1	all	全員の状態の符号を逆にする
100	[illegible]	特殊	信仰	3	—	∞	short	対象とライフを平均化する

体験版でも勝ちたいものは勝ちたい！

通信対戦のコツ

Xbox Liveでの対戦では、体験版とはいえ本格的な対戦が楽しめる。製品版に先駆けて、熱い戦いを体感せよ！



主人公（別カラー）
通信対戦時は、キャラと色を変えられる。これは主人公の別カラーバージョン。ちなみに、各キャラ4種類のカラーバリエーションが用意されている。お好みで！

距離を考えてスキルを使おう

攻撃系スキルには、それぞれ得意な距離が設定されている。その距離以外で攻撃スキルを発動しても、ヒットさせることは難しいので注意しておこう。相手をロックしたときのターゲットの色が、赤は近距離、黄色は中距離、青は遠距離となっているので参考にするといい。また、スキルによっては軌道が直線的なものや、大きくカーブを描くもの、相手をホーミングするものなどがある。その特性を利用するのもポイントだ。



→中距離や遠距離の技を、近距離で撃ってもなかなか当たらない。

地形を覚えて利用するべし

各マップには、壊れる床や階段などがある。これらは一部の攻撃系スキルで破壊可能。崩壊する床に巻き込むなどすれば、大ダメージを与えられる。壊れる階段の下に相手がいるときは、階段を壊して下敷きにするチャンスとなるわけだ。また、攻撃系スキルのなかには、大きくカーブを描くものや障害物を貫通するものもある。障害物に隠れて相手を攻撃するなど、障害物と地形を利用した戦いかたを心がけるといい。



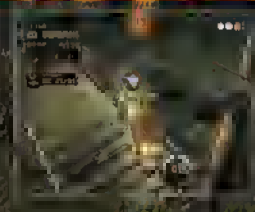
→障害物は2～3発で破壊できる。崩壊に巻き込まれないように！

開発陣のアーセナル編集例を公開

実際にアーセナルを作成する場合、系統の選択やアジエル粒子の割合など、悩む部分は多いだろう。そこでここでは、開発チームの猛者が用意したアーセナル編集の実例を特別に公開していくぞ。いずれもコンセプトをもって編集した開発チーム自慢のアーセナル。実際にこのとおりに編成して、対戦に使ってみるのもいいだろう。



→いずれも考え込まれた内容。さらにアレンジを加えてみよう。



←コンセプトを理解して、戦術を組み立てながら戦うのだ。

アーセナルⅠ 地雷　作成者 二木幸生 氏

センサーボムを主力とした編集。相手のカプセル出現位置を中心にセンサーボムをばらまき、自分自身は中～遠距離からチクチク攻撃する。ややコストの高いスキルが多いので、レベルアンプでオーラを高めている。

アーセナルDATA

サイコキネシス	障壁
砕石弾	水晶壁
砕石の雨	パラライズバリア
センサーボム×2	加速×2
ボム	レベルアンプ×2
軌道変更	アジエル粒子×15
サイコシェル	―

アーセナルⅡ 速攻　作成者 二木幸生 氏

コスト2以下のスキルで編成。とくにコストゼロのカケラ系スキルが主力になっており、戦闘開始と同時にラッシュをかけることも可能。ただし、速攻編集のお約束として、長期戦になると力負けする可能性大。

アーセナルDATA

火炎弾	夜山拳
雷のカケラ×2	氷の壁
木の根×2	炎の壁×2
氷のカケラ×3	硬化
戦いの儀式	払いの手×2
火のカケラ×3	神速術
疾風撃×2	アジエル粒子×8

アーセナルⅢ 聖剣の一撃！　作成者 天野雅隆 氏

こちらもカケラを使って序盤から攻撃を仕掛ける編集。消耗系のスキルをわざと多めに入れており、スキルの残り数が少なくなれば、強力なスキル、エクスカリバーが使用可能になる。序盤のラッシュ＋終盤のエクスカリバーで攻撃に隙なし！

アーセナルDATA

エクスカリバー	氷の壁×2
サイコナイフ	鉄の壁
雷のカケラ×2	熱情
氷のカケラ×3	いやしの水×2
火のカケラ×3	アジエル粒子×13
水晶壁	―

アーセナルⅣ 大大大爆発！　作成者 天野雅隆 氏

攻撃範囲こそ狭いが、コストと威力に優れたフォトンウェーブ。このスキルを100パーセント活かすための編集だ。光学迷彩、神速術で相手にできる限り近づき、至近距離でフォトンウェーブを叩き込む！

アーセナルDATA

フォトンウェーブ	昇華吸収
気絶	光学迷彩
追撃	精神集中×2
閃気逆流	レベルアンプ×2
パラライズバリア×2	神速術
フラッシュバリア	アジエル粒子×15
リフレクトバリア	―

ファントムダスト Vol.3 体験版編

ついに体験版をプレイした「ファントムダスト」班。喜び勇んで開発チームと戦ったらボロ負けしました。南無南無……。

負け犬の遠吠え

ライター　開発チームとの戦い、むっちゃ負けましたね。あのあとも負けまくり。
編集　う、うむ。つうか、弱いなライター。
ライター　アーセナル編集のコンセプトが不明確でした。好きなスキルを詰め込んだだけじゃ、やっぱり勝てないですよねえ……。勉強になりました。
編集　防御スキルぜんぜん入ってないしなあ。防御どうしてるんだよ？
ライター　神速術でぴゅーっと！
編集　ぴゅーっと、かわしてないよな？
ライター　いや、欲しいときに神速術が出てくれなくて……。
編集　必要なスキルを1枚だけ入れても、欲しいときに欲しいスキルが出てくれるとは限らないからなあ。開発チームのアーセナル見てみな。だいたい、攻撃スキルは10枚、防御スキルは5枚ぐらいの割合だろう。
ライター　うむむ……。
編集　天野さんはカプセル残り7個が発動条件になってるエクスカリバーをうまく使ってたな。消耗系のスキルを多めに入れておいて、どんどんアーセナルの残りスキルを減らし、エクスカリバーの発動条件をクリアー、か。あのスキルはかなり高性能だから、あとはガンガン押してくだけって感じだし。
ライター　あ、僕も消耗系のスキルでガンガンアーセナルの残り数減らしましたよ！　カケラ系のスキルは使いやすいですからね～。
編集　い、いや。オマエのはただ消耗してるだけだから……。しかも、最後はアーセナルの残りスキルがゼロになって、ライフ減らしてただろう？
ライター　うかつでした……。みんなも気をつけろ！
編集　そんな間抜けは、オマエだけだって！

体験版を使ってイベントが！

編集　で、体験版どうだったよ？
ライター　Xbox Liveの通信対戦が予想以上に楽しいですね。4人でバトルロイ



特別企画

開発チームVS編集部チーム 真夏の大決戦！

おなじみ本作のプロデューサー・二木幸生氏に、ついに勝負を挑むときがきた！　編集部の腕自慢（自称）コンビが開発チームと2対2のガチンコバトル。編集部の英知を集めた最強（自称）アーセナルで、開発チームをギャフンと言わせてやるぜ！　ちなみに、編集部チームのアーセナルは下のとおり。勝負は体験版を使って行われている。

対戦形式

開発チーム		編集部チーム
二木幸生氏（地雷）	VS	編集：おにへい（耐えろ！）
天野雅章氏（大大大爆発！）		ライター：リョウ松本（神速ゴー！）

●対戦ステージはパレスで一本勝負
●バトルロイヤルだが、2VS2ルールとする

編集部チームアーセナル

前号、編集部で争ったアーセナルを発展させた編集。その実力は……？

作成者　編集：おにへい
アーセナルコンセプト＝耐えろ！

アーセナルDATA	
雷のカケラ×2	妖刀ムラマサ
火の雨×2	氷の壁×2
火のカケラ×2	滅びの盾×2
吸血コウモリ×2	いやしの水×2
サキュバスの歌声	融合
ダンピールの爪	アジエル粒子×12

作成者　ライター：リョウ松本
アーセナルコンセプト＝神速ゴー！

アーセナルDATA	
木の根	パラライズバリア×2
氷のカケラ×2	いやしの水×2
竜巻×2	神速術×2
気弾	アジエル粒子×15
気槍×2	—
追撃×2	—

I バトルスタートと同時に速攻！

対戦開始と同時に、速攻を仕掛けたのは二木氏とリョウ。それぞれ低コストのスキルを早めに手に入れたことで、攻撃に打って出た。二木氏はまだ防御スキルを手に入れていなかったおにへいを攻撃。その二木氏をリョウが追いかけるという形になった。おにへい、二木氏はそれぞれダメージを受けるが、弾数が切れて、序盤の攻防は終息する。



➡初期スキルにアジエル粒子がふたつ。悪くない出だしだろう。



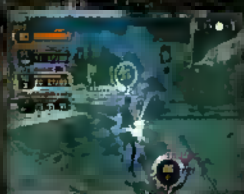
➡おにへいを狙う二木氏を後ろから狙うリョウ。油断大敵！

POINT　初期スキルはBACKボタンで変更可能

最初からセットされている4つのスキルは、カウントダウン中にBACKボタンを押すことで一度だけシャッフルし直すことができる。最初から高コストのスキルばかりのとき、初期スキルが気に入らないときは必ず使おう。

II 防御スキルは大事なのです

ボムやサイコキネシスで地味に編集部チームのライフを削る二木氏。おにへい＋リョウは、さきに二木氏を倒すべく集中攻撃を仕掛けた！　だが、水晶壁や障壁といった防御スキルでふたりの攻撃をキッチリガード。くり出す攻撃を防ぎきった。



➡攻撃スキルの十字放火。しかし、防御で防ぎきる。守りは重要だ。

III 敵も味方も要注意？

戦いは進み、両チームともにアジエル粒子を確保。戦闘が激しくなる。ここでリョウは高威力の竜巻を発射。しかし、ホーミング性能に乏しく簡単に避けられてしまう。しかも、おにへいや自分自身に竜巻を当ててしまう大チョンボ発生。編集部チームはやや押され始める。



➡攻撃系スキルは自分や仲間にもヒットする。仲間に当ててしまうと大惨事！

POINT　相手のレベル、スキルも見逃すな！

画面左上のライフゲージでは、相手の所有するスキルやオーラも確認できる。オーラ量の少ない相手や、守備スキルを持っていない相手がいたら、優先的に狙えばいいというわけだ。開発チームはしっかり狙ってきました……。

IV 神速術＋フォトンウェーブコンボで決着

なかなか攻撃を当てられない編集部チームに対し、要所に仕掛けたボムや神速術＋フォトンウェーブコンボでキッチリダメージを与えてくる開発チーム。最後は中距離での射撃戦に負け、リョウ、おにへいの順に力尽きた。順当に完敗……。



➡撃ち合いだと威力よりもホーミング性能やスピードが決め手になる!?

ヤルもやりましたけど、思わぬところから攻撃されたりして、一瞬も油断できませんでしたよ。そういえば、編集の姿をあまり見なかったような……。

編集　隠れて静かに攻撃してたからな。'融合'で体力回復もできたし。おかげで1回勝てた！

ライター　……編集、卑怯ナリ。

編集　頭脳プレイと言え！　それにしても勝つとうれしい～(笑)。

ライター　そんな満面の笑み、久々に見ましたよ……。なんにせよ作戦は重要ですね。

編集　ちなみに、アーセナル編集で注意するとこ何かあった？

ライター　体験版はセーブができません！　理想のアーセナル編集を組んだら、ちゃんとメモっておきましょう。

編集　う、うん。それは大事だ。

ライター　あと、編集するときは、既存のアーセナルをすべて解体したほうがいいですよ～。スキルをすべてストック状態にして組み直さないと、使いたいスキルが既存のアーセナルに入れられていることもありますから。

編集　だな。この調子で次号からの攻略も頼むよ～。攻略付録付ける予定なので、よろしく！

ライター　次号が出るころには、もう『ファントムダスト』も発売済みですから、みんな苦戦しているころじゃないですかね。2章のボスとか！

編集　二木さんに模範プレイしてもらったとき、だいぶ苦戦してたしな……。こいつは戦いかたを考えないとダメ。要らないスキルはどんどん上書きしていくといいかも。

ライター　各章のボスはかなり手強いですね～。3章のボス用、4章のボス用にアーセナルを編集しないと勝つのは難しいと思いますよ。中～遠遠距離用のスキルで、弱点をしっかり狙うことですね。

編集　それだけかよ。不安になってきた……。オマエは体験版でXbox Live対戦して、腕を磨いとけ～。

ライター　へ、へーい。

編集　そういえば、この体験版を使ったオンラインイベントの開催が決まったぞ。9月6日～12日の午後7時～10時の期間中、体験版を使ってXbox Liveに入ると、5人のマイスターと戦えるんだって。運よく、対戦することができて、さらに彼らに実力を認められたら9月24日、25日に開催される東京ゲームショウに招待してくれるらしいぞ。そして、ゲームショウでのイベント、最強選手決定戦に出場することができると。

ライター　初代チャンピオンが決定するんですね！　よーし、オイラも出陣しますよ！　やる気出てきた～！

編集　ふ、不安になってきた……。

※イベントの詳細は、公式サイトXbox.comをチェック!!　※体験版のXbox Liveサービスは、11月1日まで使用可能。

空間を操る潜入アクション タムタム団パートの概要に迫る!

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース

[illegible]作でリラ・ヴィバル的立場[illegible]に大抜擢されたタムタム[illegible]ゲームパートと、新能力"空間操作"[illegible]内容が明らかになったぞ!

[illegible]	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	[illegible]	アクション
[illegible]	マイクロソフト	[illegible]	アートゥーン
[illegible]	11月発売予定	[illegible]	未定
[illegible]	HDTV、5.1ch	[illegible]	[illegible]
[illegible]	非対応	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	

"タイムスイーパー"編と"タムタム団"編という、まったく異なるふたつのアクションが楽しめる本作。今回は、いままで詳細が謎のベールに包まれていたタムタム団パートについて詳しく紹介していくぞ。ほかとはひと味もふた味も違う、新機軸の潜入アクションをチェック!



↓タムタム団パートでの敵役は、おなじみタイムスイーパーの面々。ドロボー相手に手加減はいっさいしてくれない!?



↑タイムスイーパーたちの警備に見つからないように行動し、お宝を奪う潜入アクションなのだ。

新たな能力"空間操作"の数々!

スペースコントロール

タイムスイーパーたちが使う"時間操作"と対をなすのが、タムタム団の得意技"空間操作"。地面の下に潜って偵察したり、遠くの場所に瞬間移動したりと、文字どおり空間を操るものから、バナナを投げるといった愉快なものまでバラエティー豊か。これらを活用して、お宝を奪うのだ!

空間操作その1 デコイ

監視の注意を引きつけろ!



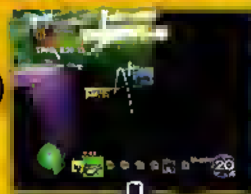
↑最初はブタの人形だが、一瞬でうりふたつに変身!

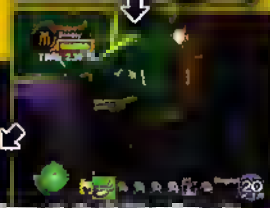


デコイとは"おとり"のこと。その名のとおり、自分そっくりの歩く"おとり"を作り出す能力だ。タイムスイーパーがデコイに気を取られているスキに、す速く危険地帯を突破しよう。

空間操作その2 バナナ

タイムスイーパーが通りそうな場所にバナナの皮を仕掛ける能力。コイツを踏むと、つるっと滑ってノックダウン。気絶した獲物からはアイテムを奪えることも!?







➡バナナを投げる軌跡は点線で表示されるので、狙った場所にセット可能。

たかが皮とあなどるなかれ!

空間操作その3 ブラックホール

無限の闇に突き落とせ!



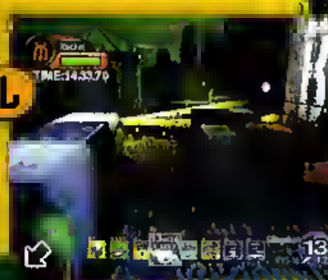
←少し離れた場所にも発生させることができるのだ。



ブラックホールを発生させて周囲のモノを引き寄せ、ダメージを与えてしまう世にも恐ろしい能力。タイムスイーパーが密集している場所に投げ込めば、1発で一網打尽にすることも?

空間操作その4 スペースバブル

巨大な泡を作り出し、中に見張りなどを閉じ込めてしまう能力。泡の中から外へ攻撃することは不可能。ちなみに、泡は一定時間で消えてしまうぞ。





←↑ジャマ者を無力化できる頼もしい能力。間違って自分が中に入ると一瞬でピンチに!

巨大な泡でつつみこめ



おかしら・ベニートの オレらが使うのはこんなエモノ

新人の諸君、俺がタムタム団のボスであるベニートさまだ！キツーいミッションをうまくこなすためには、空間操作だけじゃなく、いろんな武器も使いこなせなくちゃいけねえ。オレらにピッタリの武器を教えてやるから、しっかり覚えておけよ！



⬆ドロボーにはおなじみの武器だな。強力だが、音が大きいから気をつけろよ。





⬆➡タイムスイーパーたちをスコーンとカッ飛ばしちまおうぜ。



⬆麻酔弾を飛ばすイカした武器だ。ハンドガンより弱いが、その分音がしない！



⬅⬇狙いにくいターゲットは、照準を合わせやすい一人称視点でトライ。



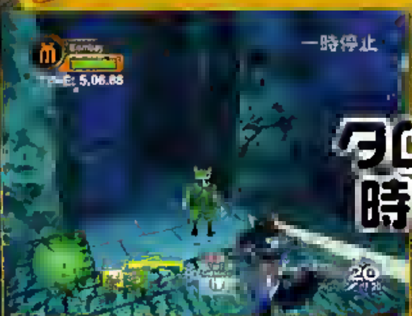
正確な射撃もお手のモノ

タイムスイーパーどもの目をあざむくためには、針の穴を通すくらい正確な射撃が必要な場合もある。そんなときは視点を変えて、よーく狙ってから撃て！

空間操作その5 タイムグレネード

TIME GRENADE

周囲の"時"を一定時間止めてしまう能力。タイムスイーパーが使う"一時停止"とほぼ同じ効果が得られるぞ。ジャマな警備の動きを止めたり、短時間しか開かない扉を抜けたりと、活用法はいくらでもありそう。



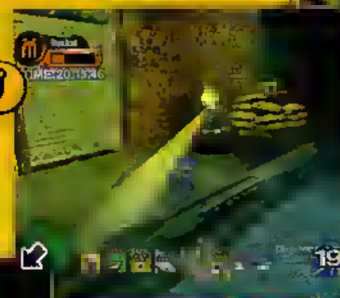
タムタム団も時を止める！

⬅投げたタイムグレネードが爆発した瞬間、周囲の時間が停止する。さっさと行動してしまおう。

空間操作その6 ボイドトラップ

VOID TRAP

落とし穴のようなトラップを仕掛ける空間操作。その上に乗った者は空間に飲み込まれて消えてしまうのだ。間違っても自分で踏んでしまわないように……。



⬆タイムスイーパーが歩きそうな場所にボイドトラップを仕掛けておけば……。



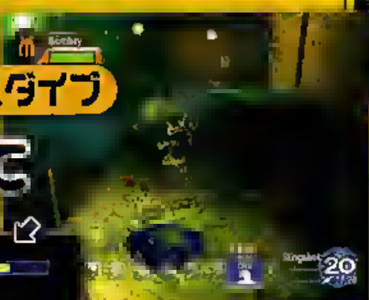
底のない落とし穴!?

➡何も知らないタイムスイーパーは、あわれ落とし穴のえじきに！

空間操作その7 サブスペースダイブ

SUBSPACE DIVE

地中に潜って偵察可能





⬆地上の様子は、潜望鏡からみたような形で確認できる。潜っていられる時間には限りがあるようだ。

一瞬のうちに地面の下へ潜り、地上の様子を偵察することができる潜水艦のような空間操作だ。これから潜入する場所の下見や危険ポイントの把握など、敵の戦力を把握するときに重宝しそう。敵に気づかれることなく、情報という最大の武器を手に入れるのだ！

空間操作その8 ワープトンネル

WARP TUNNEL

その名のとおり、離れた場所にワープ可能。「これぞ空間操作！」といわんばかりの能力だ。通常では行けない、高い壁の向こう側などに行くこともできるのだ。







離れた場所へもラクラク！

➡特殊なホールを投げると、その着弾点がワープ先の出口になる。

タムタム団編 プロローグ

タイムファクトリーの襲撃中、謎の少女ミナと出合って……という不思議な夢を見たベニート親分。起きると、テレビではタムタム団によるタイムファクトリー襲撃のニュースを放送中。「さっきのは正夢だっ！」と勝手に納得し、ミナが言い残した"ビッグクリスタル"を求めて旅立つ親分であった。

ファクトリー襲撃中に出会った謎の少女



目指すはビッグクリスタル！

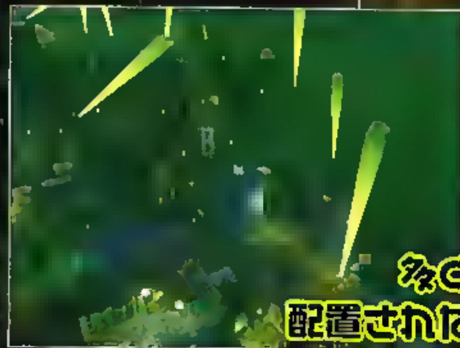
ガードの目をあざむき速やかに目的を達成せよ

こそこそ隠れたり、音を出さずに見張りを始末したりと、緊張感あふれる潜入行動が楽しいタムタム団パート。ここでは忍び込むときに役立つ、さまざまな基本アクションを紹介。

こっそり忍び込んで、さっさとお宝を頂戴！

ドロボーを家業にしているタムタム団の目的は、もちろん、世界に散らばっているお宝の数々を手に入れること。だが、お宝というものは、だいたい決まって厳重な警備のもとに保管されているものだ。あるときはタイムスイーパーたちの監視の目をかいくぐり、あるときはジャマ者を倒したりしながら、お宝が保管されている場所にこっそり忍び込まなければならない。もし途中でタイムスイーパーに見つかってしまったら、袋だたきにされることは避けられないぞ。さまざまな空間操作と潜入アクションを駆使して、見ごとお宝をくすねることができるかな？

⬇闇夜を照らすサーチライトが厳戒な警備状況を想像させる。その最深部には、いったいどんなお宝が保管されているのだろう？



多くのガードが配置された厳重な警備



⬆スタート地点にはスプレーでタムタム団のエンブレムをマーキングしておく。撤退するときの目印だ。

ホフクを使って警備を突破！



⬅赤いレーザーに触れると警備が集まってきてしまうトラップエリア。ホフクを使って慎重に前進するべし。

危険なレーザー地帯！

タイムスイーパーに見つからないように！

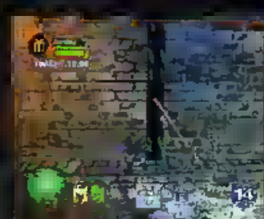


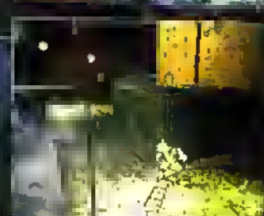
➡すぐ近くに見回りのタイムスイーパーの姿が！ ホフク姿勢で身を隠し、やり過ごそう。

お宝までの道のりは険しく、道中にはさまざまな警備の網がはり巡らされている。見るからに危険な赤外線レーザーや、見回りをしているタイムスイーパーたちには、絶対に見つからずにやり過ごしたいところだ。そんなときは、タムタム団だけのアクションである"ホフク前進"の出番。腹ばいになってレーザーの下を通り抜けたり、身を低くして姿を隠したりするのだ。ホフク前進は、せまい通路を通ったり、ちょっとしたすき間に隠れたりと、いろいろな場面で役に立つようだぞ。

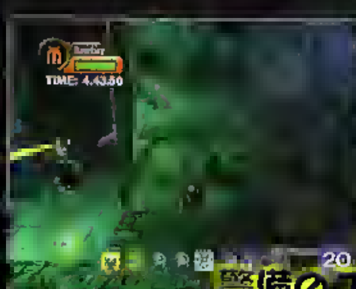
せまい足場は壁に張りついて移動！

自分の肩幅よりもせまい壁のへり。できれば歩きたくないが、ここで退いてはお宝にありつけない。そんなときに有効なのが、壁に張りつくウォールアクション。カニ歩きで左右に動くので、足場がせまい場所でも先へと進むことができる。物陰に身をひそめたい場合にも活躍するアクションだ。





⬅壁に背中を張りつけ、慎重に移動するアクション。せまい足場にトラップが仕掛けられている場面もある。



壁や物陰に隠れて警備のスキをうかがうのだ

お宝を運べ！

お宝をゲットしても、まだまだ任務は終わらない。お宝をスタート地点まで持ち帰らなくてはならないのだ。お宝は重いため、持っているあいだは移動速度が遅くなる。さらに、一部を除いて空間操作が使えなくなってしまうなど、とても不自由な状態に。ドロボーの仕事は、むしろここからが本番！



⬆自分の体と同じくらい大きなお宝。背中にかついでスタコラサッサと退散しよう。



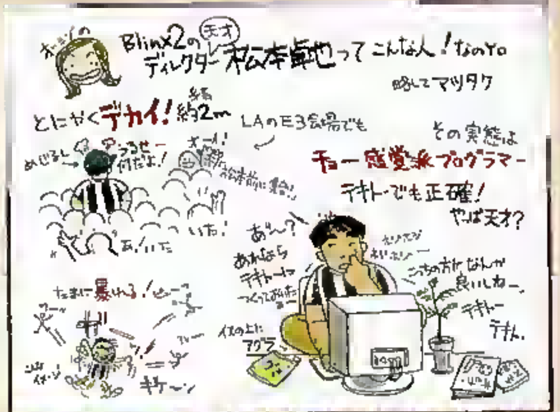
月刊 MONTHLY BLINX TIMES

ブリンクス通信 Vol.02

略してブリ通

「ブリンクス」とアクションゲームLOVEなページ

今月も「ブリ通」はじまるよ!! ということで，Xboxユーザー期待のタイトル『ブリンクス2』の開発を手がけるアートゥーンのスタッフたちが，アクションゲームにかける想いをさまざまな角度から紹介する，この連載ページ。今回のメインテーマは「キャラクターの移動」。ひと口に"歩かせる"というだけでも，大変な苦労とこだわりがあることがわかるハズ。



Omizo Presents 今月のアートゥーン

ブリちゃんたちの産みの親が描くアートゥーンの（非凡な）日常。今回のターゲット松本氏は，おしゃべり好きでホントに大きい方です（笑）。

ダブルディレクターが語る アクションゲームの魂

今月のテーマ

「移動」

キャラクターの動作が作り出す一体感

移動の気持ちよさっていうのは，プレイヤーが入力した方向へと，きちんと進んであげることで生まれる"一体感"にあると思うんです。アクションゲームって，"どこかに行くこと"が目的であることがほとんどですよね。その意味では，プレイヤーの入力に対して，球が転がるようにダイレクトな動きをするということが，もっとも基本になる。だけど，球を動かすだけではゲームとしての色気も何もないので，キャラクター……『ブリンクス』で言うところのネコが必要となるわけですね。

でも，いざキャラクターを移動させようとすると，球のときには必要がなかった動き……歩いたり止まったりといった"モーション"が必要になってきます。すると，球を動かしているときには必要のなかった問題が生まれてくるんですね。たとえば，キャラクターが右に曲がろうとするとき，単純に身体を右方向に回転させながら移動するだけだと，すごく不自然な動きになってしまう。人間のふだんの動きというのは，まず首を動かして右を見てから体の向きを変えるからなんです。とくに3Dのゲームでは，そうした動きをうまく再現してあげることで，キャラクターの移動と身体の動きが一致して，自然な動きとなるわけです。



ゲームの進化により移動もまた進化する

アクションゲームにおける2Dと3Dの違いという意味では，2Dゲームが基本的に右方向に進むのに対して，3Dのゲームでは，平面のフィールドに対して360度自由な方向に進める。カメラ視点の向いている先が進行方向になりますからね。すると，方向スティックの入力方向をつねにチェックしながら，キャラクターの動きにも，余計気を配らないといけないことになります。

また3Dのアクションゲームでは，"走る"といった大ざっぱな動きをするときと，"そろそろ歩き"のような微妙な動きの両方が要求されることが多いんですね。こうした動きは，コントローラーにアナログ入力が備わったことで実現できた部分が大きいですよね。アナログ入力では，スティックを"倒す量"と"倒す方向"の2種類の入力を検知できます。2Dゲームでは欠かせなかった"ダッシュボタン"が必要なくなって，よりキャラクターとの一体感を強められる。まあ，作り手の作業量は増えるんですけど……。量と方向の入力を同時に行わせることは，プレイヤーにとっては難しい操作なんでしょうけど，新しいゲーム性を産み出せる可能性を感じる部分でもありますね。

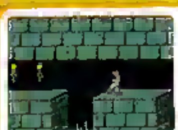


松本卓也（左）＆ 大島直人（右）

『ブリンクス2』のゲーム性を形作るおふたり。しゃべりの松本氏（タムタム団パート担当）と，イラストの大島氏（タイムスイーパーパート担当）は，私生活でも名タッグ!?

松本氏が語る 我がココロのアクションゲーム

スタッフの心に残る名作アクションを紹介するこのコーナー。ディレクター松本氏が熱く語るのは，幻想的な雰囲気の，このアクションアドベンチャー。「初めてさわった瞬間に『なんじゃこりゃ!?』とビックリしましたね。なにしろ，左右の入力に対してキャラクターの足と地面とが完璧にあっている。当時は僕も2Dアクションを制作していたんですけど，足のすべりはしかたがないことだと思っていました。これは，一歩が1ブロック単位というマップ構成だからなんですけど，それをうまくゲーム性として昇華している。それに，高いところから落ちると死ぬけど，へりにぶら下がってから着地すれば大丈夫，といった現実味があるのもよかったですね。プレイし始めた当初は，動かすだけで楽しくて，スコンスコン死にまくってました（笑）。基本的には一本道なのに，いつのまにか引き込まれている世界観の構築もすばらしい。パズル的であるのに，指先の動きも要求される。いいゲームですので，皆さんもぜひ遊んでみてください。



TITLE
プリンス・オブ・ペルシャ
DATA
PC用（ほか）
ブローダーバンド
1989年発売

ARTOON

アートゥーンってこんな会社！

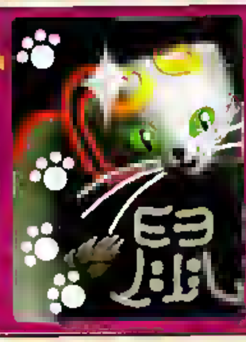


1999年に設立されたオリジナルソフト制作集団。冒険心を持ったソフトの開発をモットーに，質の高いゲームを送り出す。写真は処女作『ピノビィーの大冒険』（GBA版）。

ウチのブリンクス見てください！

筆：原田画伯

読者ご自慢のペットを，アートディレクター原田氏が強制に（らくがきで）変身させてくれる読者参加型コーナー。今回ブリちゃんになったのは……ネズミ？ イタチ？ このようにネコちゃん以外の投稿も受け付けております。



●東京都 ねこやん

あて先 〒154-8528（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「月刊ブリンクス通信」係
メールはこちら➡
xbox@ml.enterbrain.co.jp

FLASH版「Prince of Persia」http://www.prince-of-persia.com/
※AECADE>Click here to play でプレイ可能



さらなる新情報を入手!!





↑エリートを使用しての対戦シーン。エリートとチーフを使い分けることの差異はあるのか？

新たなる舞台での新たなる戦い!!

SPEC FPS
ヘイロー2
マイクロソフト
2004年発売予定
5.1ch ほか未定
OP VC ほか未定
未定
未定
未定
SFシューティングアドベンチャー
Bungle Studios
未定

はちきれんばかりの期待を丸ごと飲み込むような、恐るべき作品として着々と完成に向かう本作。新着画像はもちろんのこと、シアトル直送のプレイ情報も見逃せない！

今月の注目情報 1 気になるマップのデザインイラストをチェック！

最初のフォーカスは，本作で新たに登場する対戦用マップのデザインイラスト。これらがどのようにモデリングされるのかを想像しつつ，脳内でシミュレートしてみよう。

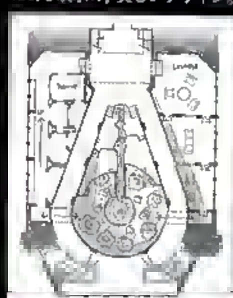


➡室内公園のようなデザインのエリアスケッチ。右の鳥瞰図がこんな感じになる。

MAP：Midship 3Dスケッチ

MAP：Midship

⬇左右に伸びるスロープと中央にある噴水の，美しいデザイン。



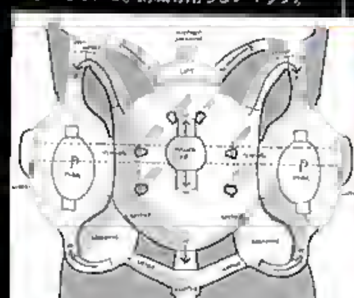


MAP：コンセプト01

⬆ワートホグを使っての予想侵入ルートが書き込まれているようだ。

MAP：コンセプト02

⬇お互いの基地が丘の上にありトンネルでつながっている。対戦専用らしいマップ。





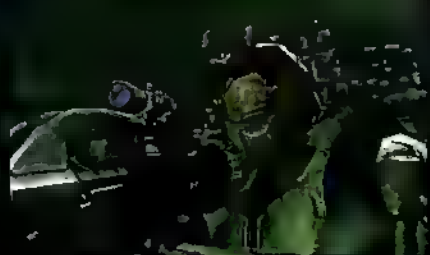
両手撃ちを有効に使うベストの組み合わせは？



⬆プラズマライフルで動きを止め、実弾兵器でダメージを与える組み合わせか？

そしてついに物語が判明？

いまだ謎に包まれている『Halo2』の詳細だが、今回入手した情報からストーリーラインの概要が少しずつ見えてきた。地球の位置をつかんだ人類の敵コヴナントたちは、オリオン銀河系から地球へ大艦隊を送り込み攻撃を仕掛けてきた。数十億もの人類が滅ぼされ、人類の歴史が終わろうというときに、マスターチーフが地球に帰還。バトルアーマー・マークⅣ"ミョルニル"を身に着けた、人類最後の希望である強化兵士は地球を救うことができるのだろうか……というあらすじらしい。さらなる詳細は今後の記事に注目してくれ！



⬆『2』から登場する武器、バトルライフルをかまえるチーフ。スコープを使うことで兵器の特性に変化はあるのだろうか？

総員準備せよ！決戦の時は近い！



⬆敵どうしであるエリートとマスターチーフが銃を並べてのワンカット。対戦モード以外でも、呉越同舟があるかもしれない。

乗り物を制すものが戦いを制す？





⬆➡ワートホグやゴーストを使ってのひき逃げ攻撃は今回も有効だと思われるが、エリートなどに"強奪"されるリスクを忘れてはいけない。

今月の注目情報 2 新ロゴと北米版ジャケットが判明！

以前、本誌のE3情報でちょっとだけ紹介した『Halo2』のパッケージだが、今回は北米版の正式なデザイン画像を入手することができたぞ。この高級感あふれるアルミ仕様のデザインは、初回限定パッケージとのこと。筋金入りの戦士も、これから戦いに挑む勇気ある新人も、このパッケージを家に持ち帰ることが第一の任務となるだろう。詳細なデザインは右の画像をチェック！

Front



初回限定版 表側デザイン

環状惑星Haloをイメージした"輪"と"2"を組み合わせたロゴを中心にすえた、メタリック感あふれるサイバーなデザイン。下段には"LIMITED COLLECTOR'S EDITION"とある。

Back



初回限定版 裏側デザイン

バックには新登場の武器であるバトルライフルをかまえて中空を見上げるチーフの雄姿をフィーチャリング。その背後には気になる塔も……。このジャケットを見ているだけでアドレナリンが大放出です。

3つのテーマからHalo2を予想する！

ここでは新規に入手した画像の数々を武器，敵，乗り物という3つのカテゴリーに分け，変化の推測や確認を行っていく。いままでとは違うグラフィックは，そのデザインの変化はもとより，プレイ画面の美麗さも格段に上がっているので，ここで見ている映像と遜色ないクオリティーでゲームを楽しめると思っていいだろう。画面にプレイイメージを重ねつつ熟読されたし。

武器 WEAPONS

今回入手した武器の画像は，コヴナント側の兵士が使用するプラズマ系兵器の新しいタイプ。パッと見ただけではわからないものも多いので，独自に集めた情報から推測を立てて説明していこう。読みには自信アリ！





コヴナント用スナイパーライフル

⬅コヴナントにも狙撃兵器が登場。エネルギー武器のため，地球軍のスナイパーライフルより間合いは短めのようだ。



近接攻撃も強力そうなブルート専用兵器

⬅新たな敵兵であるブルートが持つ武器。形状からすると火炎放射器か？



コヴナント用バトルライフル？

➡ほかの写真に写っているプラズマライフルとは形状が違う，新しいプラズマ武器。命中精度は高そうだ。



未知なる力を持つ要チェックの新兵器だ！

⬆かまえを見るに，チーフがバトルライフルを装備しているところに酷似。性能は未知数だが，プラズマ系の兵器が活躍する場面は増えるかも？

敵 ENEMIES

総力をあげて地球に襲撃をかけるコヴナントたちだが，そのバリエーションはもちろん前作よりも大幅に増えている。外観やネーミングから，その性能や能力を推測し，来るべき対決への予習としておきたい。



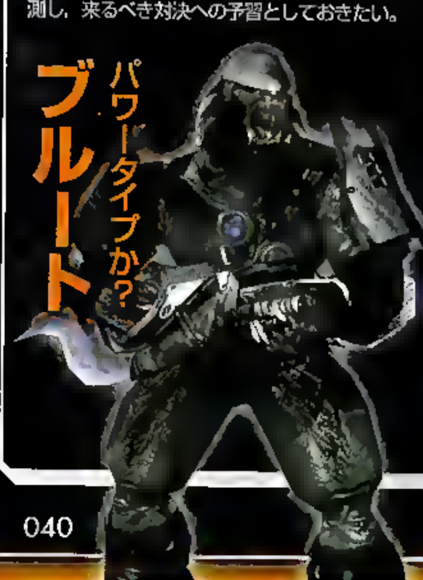
いつものメンバーもお色直し

⬆↗前作にも登場したジャッカル（左）とグラント（右）も変化している。



頭脳派タイプのプロフェッサー

⬆"教授"と名づけられたコヴナントが登場。イスのようなものに座っているが，このまま動くのか？



パワータイプか？ブルート

⬅明らかに体格が太い新顔。持っている武器のヒジ側についている無骨で重そうなブレードに要注意。



エリートの種類も増える？

➡プラズマソードを携えた白いエリート。今回は何種類登場する？

乗り物 VEHICLES

キャンペーンモードはもちろんのこと、対戦でも新しい乗り物の登場が期待される。PC版『Halo』ではバンシー（コヴナント戦闘機）に乗ることもできたが……。今回は、リファインされたマシンの様子を見ていこう。

スコーピオンももちろん登場



⬆最大火力を誇る陸の巨獣、スコーピオン。武装などのスペックに変更はあるのか？

対戦でバンシーも使用可能に？



⬅画面の様子から察するに、対戦モードでの空中戦。本作の対戦では大空を制する戦いを楽しめそうな気配だ。



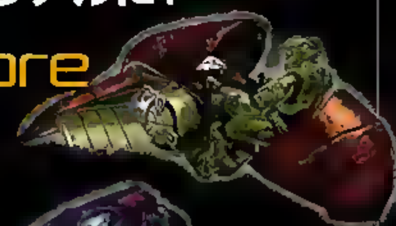
⬇コレが『2』のワートホグ。外部装甲のグラフィックが変化している。

⬆運転席のコンソールはかなり変更が入っている。興味のある人は前作を立ち上げて見比べてみよう。

中身も外見もリニューアルしてます

部品ごとの壊れかたもさらにリアルに！

Before



➡こちらが新品のゴースト。ツヤツヤと光ってイキもよさそう。高速ホバー移動でどこまでもいけそうです。



⬅だがダメージを受けるとこのようにパーツごとに破損していく。最終的には乗れなくなってしまうようだ。

After

Play Report! 開発元の米Bungieにて直撃プレイ取材！

去る8月上旬、米国シアトルにあるBungie Studios（バンジースタジオ。本誌読者には説明不要（？）の『Halo2』開発元）に全世界の雑誌媒体が招かれ、『Halo2』をプレイ取材できる機会が与えられた。非常に厳しい情報統制のもと、なかなか新情報がもらえずにヤキモキしていた雑誌関係者にとっては、待ちに待った初の本格取材！ 我がファミ通Xboxも日本唯一の専門誌としてガッツリ取材してきたぞ。ちなみにツアーの模様は週刊ファミ通（9/3発売号）でも"週刊風"に報告予定なので、興味のある人はチェックしてほしい。

今回プレイできたのは、5月のE3同様、マルチプレイ対戦のみ。もうひとつのメインモードであるキャンペーンに関しては、どうやら**全世界的にギリギリまで情報を伏せ、期待感を高めていく戦略**のようだ。"ストーリー"が大好きな日本のゲーマーにとっては少々残念な話だが、その分、今回の取材ではマルチプレイの新事実が多数明らかになった。ファンにはたまらない細かな新情報の数々を、本誌独自の予想を交えつつ記しておこう。

●対戦ルールについて

スレイヤー、キャプチャー・ザ・フラッグ（以下**CTF**）、**アサルト**の3種を確認。CTFは**前作同様のクラシックCTF**に加え、**攻守に分かれて1本の旗を奪い合う1 Flag CTF**も登場。**アサルト**は**自陣から敵陣まで爆弾を持ち運び、仕掛ける**新ルール。

●対戦マップについて

Zanzibar（島）、**Midship**（艦内）、**Lockout**（洞窟）、**Ivory Tower**（塔）の4つを確認。**当然これらはごく一部。**ファンからの要望が非常に高い**前作の対戦マップも一部検討中**とのことだ。

●武器・乗り物について

プラズマ系スナイパーライフル（左ページ参照）のほか、まだ画面写真の出ていない**ハンドガンやショットガン**も確認。新武器の**バトルライフル**は3点バースト。**ファントム**（コヴナント重戦車）も対戦使用可能！

●日本版の発売日について

現在、**Bungie Studiosにて8ヵ国語分の言語を同時ローカライズ中。**「11月9日の北米発売と**同時か、それほど間を空けずに出します**」とのうれしいコメントも！ 日本版の正式発売日も近々発表されるかも？ （え）

夢にまで見た空間がそこに！



⬆今回は最大10人でのXbox Live対戦。16人同時も現在最終調整段階のようだ。



⬆通信には試作中の新型ボイスコミュニケータを使用。かなりコンパクト。



⬆Bungieの開発フロアは一切撮影禁止。誌面で紹介したかったのに残念！

おみやげプレゼント！

『Halo2』特製Tシャツ、同ステッカー、チーフの限定ミニフィギュアの3点セット。プラス『Fable』Tシャツ、同メタルキューブ、Xboxロゴ入りリュックをつけた豪華6点セットを、全部まとめて1名にプレゼント。113ページのあて先「Halo2グッズ」係まで、メッセージを添えてご応募ください。

9月10日消印有効





一兵卒となってクローン戦争 or 銀河内乱を戦い抜け！

全世界の誰もが知る、映画『スター・ウォーズ』。その世界で戦う一兵卒となって、史実どおりの軌跡を歩んでいくアクションシューティング。今回はメインモードを詳しく紹介！

SPEC action
スター・ウォーズ バトルフロント ／ サード/ファーストパーソンシューティング
エレクトロニック・アーツ ／ LucasArts
10月7日発売予定 ／ 7140円[税込]
HDTV、5.1ch
OP DL VC SR ／ 12歳以上
未定 ／ 未定

一人称、三人称視点のアクションシューティング ひとり用から多人数まで各種モードは豊富

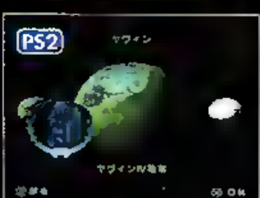
本作には全部で6つモードがあり、そのキモとなるのがヒストリカル・キャンペーンという、クローン戦争、および銀河内乱のストーリーを楽しめるモード。そのほか、すべての惑星制圧を目指すギャラクティック・コンクエスト、練習モードのようなインスタント・アクション、多人数プレイが楽しめる2人プレイとマルチプレイといったものがある。

選べるモード

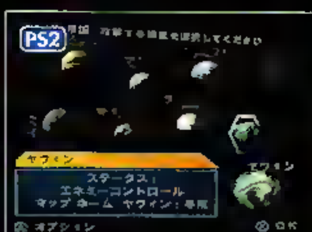
1. ヒストリカル・キャンペーン
   - クローン戦争（エピソード1～3）
   - 銀河内乱（エピソード4～6）
2. ギャラクティック・コンクエスト
3. インスタント・アクション
4. 2人プレイ
5. マルチプレイ
6. オプション



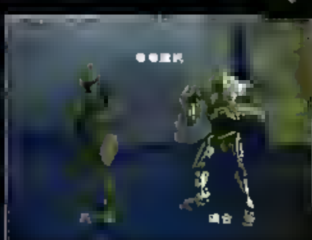
⬅基本はどのモードも同じ。視点切り替えが常時可能だ。



➡ヒストリカル・キャンペーンで映画の世界を堪能！



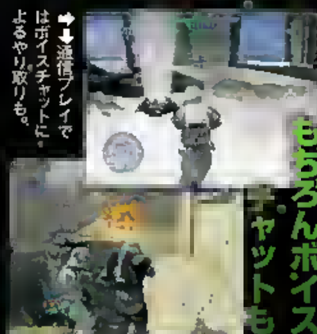
⬆全宇宙の制圧が目的となるギャラクティック・コンクエスト。プレイ軍の選択も可。



⬆インスタント・アクションではステージ、軍などを思いのまま選んで気楽にプレイ。

16人同時対戦のほか画面分割プレイも楽しめるマルチプレイ

この手のジャンルでプレイヤーを熱くさせるのが多人数プレイ。その点でも抜かりがない本作では、Xbox Liveにて、最大16人での白熱対戦が楽しめる。また、協力・対戦としてあるのが"2人プレイ"で、これを選ぶとヒストリカル・キャンペーンやギャラクティック・コンクエストなどをふたり同時オフラインプレイとして遊べるぞ。



もちろんボイスチャットも

➡⬇通信プレイではボイスチャットによるやり取りも。



⬆画面分割は上下分割方式。同じ軍の同志として各ミッションに友だちと挑める。

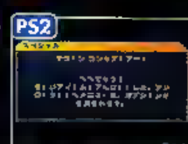
映画ファン垂涎!? 原作からの特典も満載

映画ファンならずとも、『スター・ウォーズ』を知る人ならついニヤリとしてしまうシーンも満載されている本作。映画からの名シーンが収められているほか、各モードの戦績によって出現するシークレットも用意されているのだ。

オープニングはやっぱりこれ！

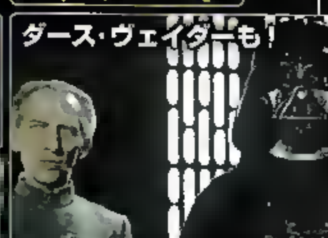


⬅映画のオープニングシーンも再現。



➡クリアーするとロックが解除されるシークレット。





⬅⬆懐かしいあのシーンがステージの合間に！ 気分を盛り上げてくれる。

PS2マークが付いた画面写真は、プレイステーション2版の画面です。

ヒストリカル・キャンペーンでスター・ウォーズの歴史に介入

ここから3ページにわたって、ヒストリカル・キャンペーンのルールやそのシステムを解説するとともに、序盤のステージを紹介。各モードと基本ルールは変わらないため、ゲームの流れは十分つかめるはずだ。まずは画面構成の説明から。



➡一瞬一瞬で変わる戦況を画面でチェックし、迅速、かつ適切な行動を。

❶選択しているメイン武器の種類。
❷選択しているサブ武器の種類。
❸メイン武器の残弾数。このメーターがなくなるとオーバーヒートで一時使用不能に。
❹サブ武器の残弾数。
❺兵士の生存数。自軍が緑、敵軍が赤。
❻体力メーター。これがなくなると死亡。
❼照準を合わせた敵の体力メーター。
❽戦績。上から、敵を倒した回数、死亡した回数、コマンド・ポストを占領した回数。
❾マップ。プレイヤーの周辺が表示される。
❿照準。通常は青で表示され、敵軍に合うと赤色に、自軍に合うと緑色に変化する。





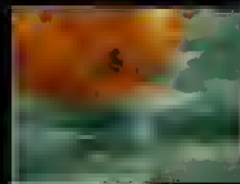
⬅⬆別のウインドーを出さなくても必要な情報はすべて読み取れるようになっている。シンプルでいて機能的な画面構成だ。

ふたつ用意されているクリアー条件

ヒストリカル・キャンペーンでのクリアー条件はふたつ。敵軍を全滅させるか、コマンド・ポストと呼ばれる拠点をすべて制圧するか。いずれのステージも、そのどちらかを達成するとステージクリアーとなる。コマンド・ポストは規定範囲内にいる兵士の数を感知、より多い軍の手中へと収まる。ただし、一度制圧されたものでも再び奪い返すことが可能だ。逆に自軍が全滅したり、制圧しているコマンド・ポストがなくなると任務失敗となる。

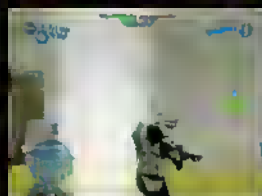


⬅敵軍とコマンド・ポストの位置もミニ&ビッグマップに表示される。

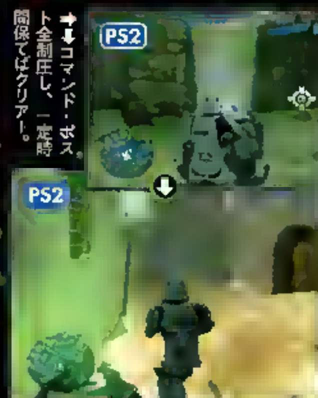


⬅自軍が全滅したりすると、任務失敗となってゲームオーバー。





➡コマンド・ポストは制圧している軍の色に輝く。一定時間その場にとどまると中立→自軍へと変化する。



➡⬇コマンド・ポスト全制圧し、一定時間保てばクリアー。

銀河内乱ステージ1 砂漠駆除

プレイサイド 帝国軍



銀河内乱編のスタートは、まずタトゥイーン星から。帝国軍となって、反乱軍とタトゥイーンの原住民であるタスケン・レイダーの妨害をかいくぐり、敵の排除、および星の制圧を目指す。反乱軍のみを攻撃対象すればいいが、むやみにタスケン・レイダーに近づくと攻撃を仕掛けられる。彼らの対応がキーポイントになるステージだ。



⬆邪魔な存在である反乱軍の排除が目的だが、タスケン・レイダーもやっかいな存在。

あたり一面砂漠地帯



⬆広い地形ながら行動しやすいこのステージ。兵器や乗り物といったものも多数登場する。



⬅始まりということもあってか、まだ反乱軍の攻撃も序の口。すべての歴史はここから始まる。

状況はだんぜん有利？

使用できる武器はキャラによって変化

武器は大きくメインとサブに分けられ、それぞれに威力や使い勝手の異なるものが数種類用意されている。その中のどの武器を使えるかは使用するキャラで決められており、そのキャラを象徴する武器が割り当てられる。ただし、どのキャラもたいていメインとサブ、それぞれ2種類ずつ持っているので、状況にあわせた武器選択も可能だ。





⬅メイン武器は威力・射程距離、連射性能などが違ってくる。どのキャラも対照的なものをふたつずつ所持。



⬅メインは銃系、サブは爆弾系が多いが特殊なものも。



⬆兵器の修理が可能なサブ武器。直接的な攻撃ではなく、完全なる補助的能力だ。



➡サブ武器の中には体力や武器の回復が行えるアイテムを排出できるものも。

攻撃補助から回復[illegible]であるウ[illegible]ボン



⬅擬似体で遠隔操作攻撃を行えるサブ武器も。

銀河内乱ステージ2 モス・アイズリー包囲

プレイサイド 帝国軍



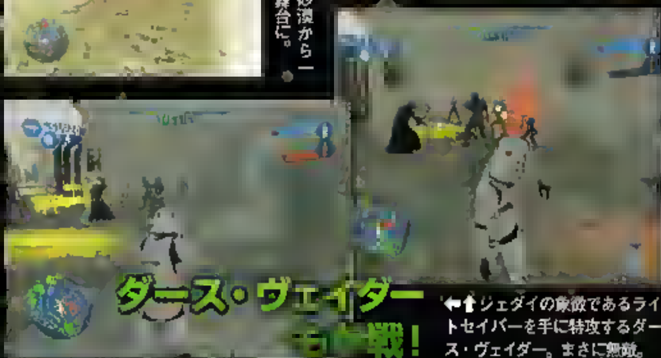
帝国軍の侵攻を伝えるために逃げ出してきた反乱軍のドロイド。行き着いた先は彼らの拠点であるタトゥイーン星モス・アイズリーだったが、帝国軍は包囲網を敷いて一気に反乱軍の討伐に乗り出す。作戦には、フォースのダークサイド、マスターでタトゥイーン出身の、ダース・ヴェイダーも赴く。シスの暗黒卿である彼をサポートしながら、反乱軍を叩き潰すのだ。



←だだっ広い砂漠から一転、狭い街路が舞台に。



↑拠点ということもあって、各種防衛施設が整っている。簡単に攻略はできない。

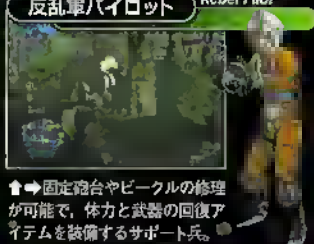


←↑ジェダイの象徴であるライトセイバーを手に特攻するダース・ヴェイダー。まさに無敵。

反乱軍をサポートする操作キャラ

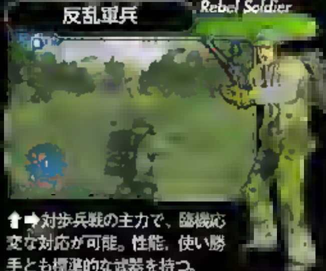
一方、反乱軍の操作キャラクターはこの5兵士で、役割や性能は帝国軍の兵士とさほど変わらない。唯一、ウーキー密輸業者が特徴付けられており、溜めることで強力になるボウキャスターを使いこなす。体力が高いことも特徴となる、高度な知性を持つ類人猿だ。

反乱軍パイロット Rebel Pilot



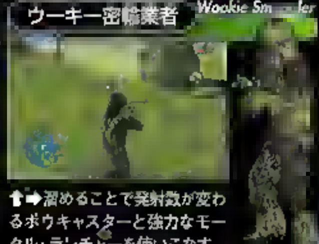
↑➡固定砲台やビークルの修理が可能で、体力と武器の回復アイテムを装備するサポート兵。

反乱軍兵 Rebel Soldier



↑➡対歩兵戦の主力で、臨機応変な対応が可能。性能、使い勝手とも標準的な武器を持つ。

ウーキー密輸業者 Wookie Smuggler



↑➡溜めることで発射数が変わるボウキャスターと強力なモータル・ランチャーを使いこなす。

反乱軍先遣隊 Rebel Vanguard



↑➡重装備を施した兵士で、強力ミサイルの2連射が可能なミサイル・ランチャーを使う。

反乱軍マークスマン Rebel Marksman

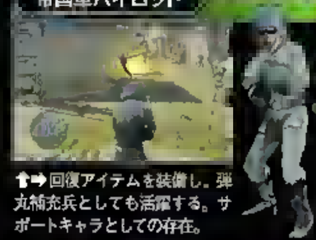


↑➡遠距離からの隠密攻撃を得意とし、偵察ドロイドを使った遠隔攻撃も行える特殊兵。

帝国軍をサポートする操作キャラ

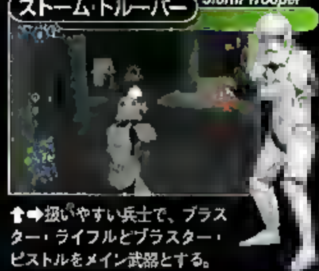
帝国軍プレイ時に操作できるキャラクターは、以下の5兵士。高度に訓練され、帝国への忠誠心があふれるものばかりだ。その中で特筆すべきはダーク・トルーパーで、ジャンプパックを使った空中移動が可能と、オリジナリティーあふれる兵士となっている。

帝国軍パイロット Imperial Pilot



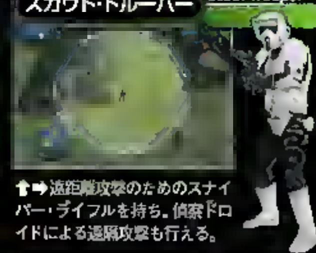
↑➡回復アイテムを装備し、弾丸補充兵としても活躍する。サポートキャラとしての存在。

ストーム・トルーパー Storm Trooper



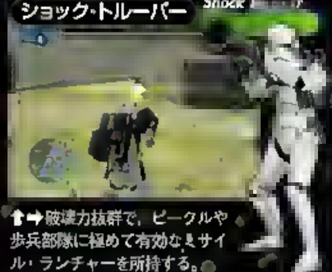
↑➡扱いやすい兵士で、ブラスター・ライフルとブラスター・ピストルをメイン武器とする。

スカウト・トルーパー Scout Trooper



↑➡遠距離攻撃のためのスナイパー・ライフルを持ち、偵察ドロイドによる遠隔攻撃も行える。

ショック・トルーパー Shock Trooper



↑➡破壊力抜群で、ビークルや歩兵部隊に極めて有効なミサイル・ランチャーを所持する。

ダーク・トルーパー Dark Trooper



↑➡サブ武器をひとつしかもっていないが、ホバーリングが可能で独自の武器を持っている。

銀河内乱ステージ3 レン・ヴァーでの破壊工作

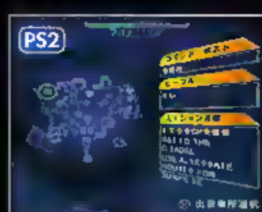
プレイサイド 帝国軍

惑星レン・ヴァーの山岳にある帝国軍のアウトポスト。反乱軍がこの施設の攻撃を企てており、帝国軍はその防衛に乗り出す。艦隊移動の目くらまし的な意味合いももつが、帝国軍となってこの基地を守ることが目的となる。

↓建築物の高低差が激しく、知らず知らずに高所から狙われているなんてことも。







←スタート直後はコマンド・ポストの取り合いに。



➡前3ステージにない、複雑な作りのステージとなっている。



↑建物の陰になって敵の動きが見えにくい。マップでの状況把握や、味方との連携が重要になってくる。

銀河内乱ステージ４ ヤヴィン強襲

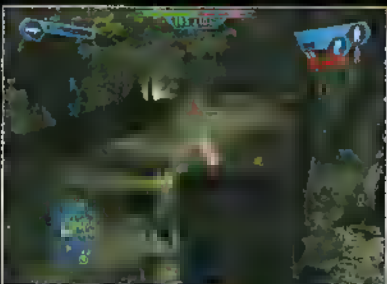
プレイサイド 帝国軍

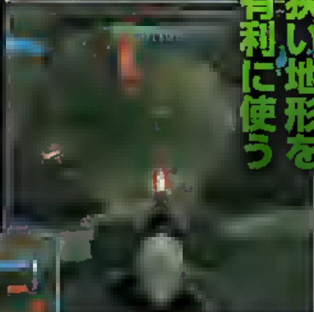
同盟軍によって特製深宇宙移動戦闘ステーション、デス・スターを破壊された帝国軍。痛手を負いながらも、侵攻が滞っている彼らに対し奇襲を仕掛ける。新指揮官ダース・ヴェイダーによって命じられる、基地襲撃作戦だ。



↓基地ということもあって防衛に優れ、陥落は至難の業。その不利な状況を、巧みな攻撃で打破！







狭い地形を有利に使う



↑守備隊を使って、反乱軍の基地奪回を目指す帝国軍。反乱軍の一掃が目的となる。

↑地形や施設などは侵攻する側にとって不利なものだが、逆にそれを利用できれば大きな力となる。

←地形の利を活かした遠距離攻撃も容赦なく襲ってくる。大胆ながらも慎重に観察して敵を討て。

ノンプレイヤーキャラに指示を出して連繋

一軍隊対一軍隊の戦いが行われる本作では、味方に指示を出して小隊行動を行うこともできる。「ついてこい」、「待機せよ」といったものがそれで、彼らとの協力プレイは戦闘で非常に大きな役割をもつ。また、複数人乗れるビークル搭乗時も、砲台からの攻撃や操縦に関する指示を出すことが可能。戦況を大きく変える要素のひとつだ。



←サポートがあると、何かと便利な局面が多い。



↑↓移動と攻撃を両立させないといけないビークル搭乗時は味方の指示が必須。





↑何も指示を与えないと好き勝手に行動するが、指示を出すことでチームプレイが。

原住民を味方に



↑とくに多くの敵兵が潜むような場所への侵攻では団体行動をしたほうがだんぜん有効。

ビークルは移動＆輸送兵器として使用

ステージ中には、兵士を輸送させるとともに強力な攻撃ができるビークルがたくさん用意されている。Xウィング、タイ・ファイターなどがそれで、種類と用途は実にさまざま。バイクのようなひとり乗り専用もあれば、多人数で乗れ、操縦と攻撃を切り分けて行えるものもある。どれもが高速移動＆強力攻撃が可能な兵器として使えるぞ。

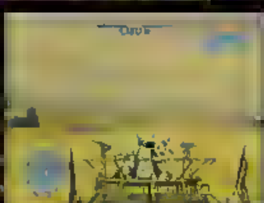
種類はさまざま



←その種類は実に豊富。戦局のカギを握る要素だ。



←ビークルの搭乗は、敵、味方関係なく早い者勝ち。



→大勢で乗って全方向に攻撃を仕掛けられる乗り物。



↑↓いずれのビークルも強力無比な武器を備えもつ。

威力抜群！





←戦闘機タイプのビークルも。高速な輸送兵器だ。

銀河内乱ステージ５ ヤヴィン４ 陥落

プレイサイド 反乱軍



初めて反乱軍でプレイすることになるステージで、反乱軍にとって安全な基地ではなくなったヤヴィン4がその舞台。司令部破壊のため、グレート・テンプルへの侵攻を仕掛けてくる帝国軍の排除が、このステージの目的になる。



→帝国軍から一転、反乱軍を操って激しい帝国軍の攻撃をしのぐことになる。



←うっそうと茂った森林地帯が激しい戦場と化す。



↑地形は複雑ではないが、樹木によって視界はさえぎられる。



←このヤヴィン4は、初めて帝国軍に大打撃を与えることに成功した、拠点となった場所だ。

銀河系から見放されていた星 反乱軍の反撃がここから始まる!



多人数でオンラインバトルを展開 話題作の続報に注目だ!

SPIKEOUT BATTLE STREET

アーケードで旋風を巻き起こしたオンラインバトルが、Xboxでさらに進化して登場する。紹介2回目となる今回は、5つのバトルフィールドの映像をお届けしよう。

SPEC action

スパイクアウト バトルストリート	オンラインアクションバトル
セガ	セガ
今冬発売予定	未定
未定	未定
OP ...	未定
未定	

街のすべてが戦場に! ストリートでくり広げられる壮絶な戦い

リアルタイムオンラインバトルと称される本作は、広大な3Dフィールドを動き回り、1000人以上もの敵の群れをなぎ倒していくというものだ。最大4人でチームを組み、ボイスチャットを使ってコミュニケーションを取りながら爽快なアクションが楽しめる。数々のダウンロードコンテンツも予定されている。

これまでのオンラインゲームと一味違うのは、アクションの迫力と敵AIのち密さ。巨大なキャラクターが豪快な技をくり出すインパクトは、対戦格闘ゲームと比較しても遜色ない。このようなレベルの高いアクションのオンライン化が可能になったのは、Xboxの性能あってこそだ。

今回は、バトルの舞台となる広大な3Dフィールドを紹介しよう。元祖『スパイクアウト』がアーケードに登場したときの、ファンには懐かしいステージが続々と登場する。



⬆多数のギャングに囲まれながらも、後ろ蹴りを放つスパイクJr.。多彩な技を自在に使いこなし、敵に挟まれないように戦い続ける。

⬇強力なパンチを放てば、敵はゴムマリのように吹っ飛んでいく。この爽快感が『スパイクアウト』ならではの魅力となっている。



STAGE ディーゼルタウン

ギャングたちがその覇権をめぐって争いを続ける街。高架道が走り、倉庫や工場が建ち並ぶこのダウンタウンには、つねに戦いが満ちあふれている。



⬅⬇工場や倉庫のあいだに広い道が縦横に走るディーゼルタウン。わらわらと襲いかかるギャングたちを倒しまくり、どんどん先に進んでいくのだ。

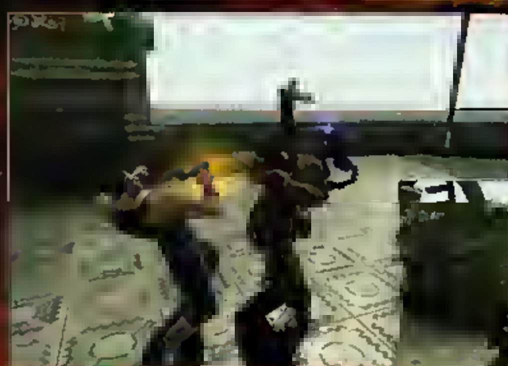




⬅4人で協力しながら[illegible]を切り開いていく。相手を邪魔しないようにうまく連携をとりながら戦おう。自由と協力のバランスが大切だ。

STAGE スパイカーズキャンプ

10年まえ、スパイク一家と仲間たちが住んでいた島。海沿いの丘を下ると、灯台のある湾岸に出る。争いごとにはそぐわない、美しい光景が展開される。



⬅スパイクたちのアジトは、風光明媚な島にあった。しかしギャングたちの抗争は時と場所をまったく選ばない。



➡プレイヤーの武器は、特殊な場合を除いて自分の[illegible]と足になる。肉体での打撃を主体に、キャラクターに潜むポテンシャルを引きだして闘っていくのだ。

チーム・ネオスパイクの残る3人を公開!!

スパイクJr.が率いる新たな軍団, "チーム・ネオスパイク"の3人を公開しよう。特異な個性を持つ彼らだが, まだその素性や得意技などは謎に包まれている。



協力も単独も思いのまま それが『スパイクアウト』の魅力だ!

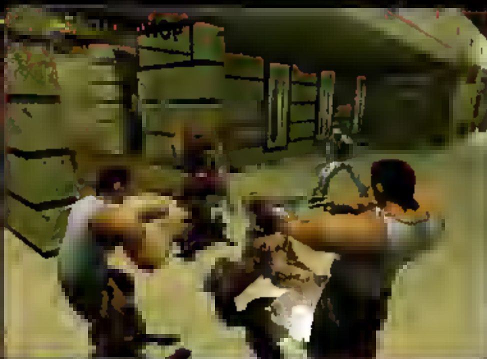
元祖『スパイクアウト』では, ゲーセンで見知らぬ人どうしがいっしょにプレイする様子がよく見られた。それを可能にしたのは, 協力でも単独でも遊べる自由なゲーム性にある。もちろん協力してもいいが, 自由に戦っても一概に不利になるとは言い切れない。協力を強制されることなく, その場の判断が重要になる感覚が魅力だった。このプレイ感覚は, きっと本作でも受け継がれているはずだ。



⬆ひとりが相手を羽交い締めにして, もうひとりが殴るという連繋も可能だ。

STAGE アストロモール

ディーゼルタウンの住民がショッピングに訪れる巨大モール街。CDショップや遊技場など多くの店舗や施設が内包されている。地下駐車場からエスカレーターを使って最上階へ。このモール街のあらゆる場所で戦いはくり広げられる。



⬅本来は客でごった返すはずのアストロモール。しかしいまは, ギャングの集団でいっぱいだ。



⬅タトゥーを入れたヤクザ風の男たちがスパイクを襲う。背後を取られないように注意せよ。

STAGE シップヤード

さまざまな闇取引が行われているという噂の造船所。狭い通路や船の甲板など, バラエティー豊かなフィールドで戦うことになる。戦いに生き残るには, 地の利を活かすことも必要となってくるぞ。



⬆狭い通路では逃げ場がなく, 敵の攻撃をかわすのにも一苦労だ。



[illegible]怠むき出しの[illegible]の荒くれども。やつ[illegible]にスパイクの容赦ない打撃が炸裂する!

STAGE インペリアルオペラ

格式高いオペラハウスは, ディーゼルタウンの支配をたくらむミカエルのアジトでもある。生け垣の迷路, 中庭の公園を突破すれば, 荘厳で古めかしいオペラハウスの建物が見えてくるはずだ。



⬆細い通路がある公園の中庭で, スパイクJr.が鉄拳を振るう。



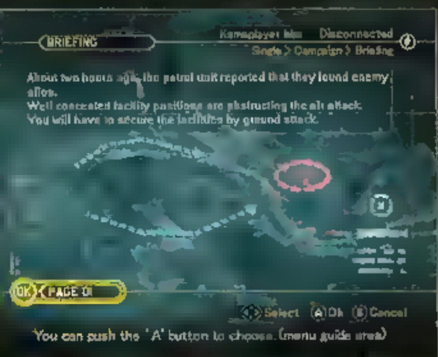
➡建物の中に進入するスパイクJr.。アジトに近づき, 敵の攻撃もいよいよ激しい。

戦場を駆ける獣となれ

GUN GRIFFON ALLIED STRIKE

世界中の戦場を舞台に戦いがくり広げられる『ガングリフォン』。新たなる戦場と武装を紹介していこう。

	ガングリフォンアライドストライク		アクション
	テクモ		ゲームアーツ
	今冬発売予定		価格未定
	未定		最大4人 / 最大16人
	対応（内容未定）		未定
	未定		未定





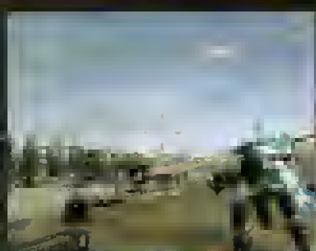
↑→僚機の選択も行える。13式なども選べるようだが。

戦闘準備を整え作戦を遂行せよ！

『ガングリフォン』のシビアな戦場で生き残るには入念な下準備、ブリーフィングが重要になってくる。ブリーフィングでは、ミッションの選択、作戦内容、機体、武装の選択などが行われる。とくに作戦に合わせた機体、武装の選択は最重要ポイントだ。新たに公開されたミッションでは、どういった装備が有効なのか気になるところ。最新画像の中から、何かヒントが見えてくるかも。

砂漠の石油プラント攻略戦

灼熱の砂漠の中にそびえ立つ、敵の石油プラント。石油プラントを襲撃し、エネルギー供給を絶つのが目的だ。重要施設だけに、敵の警備も厳重だぞ。







↑パンター歩行戦車が目前に迫る！早急に撃破しろ！



→ローラーダッシュで近づき破壊を試みるが13式が防御を固める！



↑ストームパンターが増援としてやってきた！敵が集結してくる。

敵火薬庫強襲偵察

東南アジアのジャングルに隠された敵の火薬庫を偵察、破壊するのが作戦内容だ。視界の悪いジャングルでは、す速い索敵が重要になるぞ。



→敵火薬庫を発見。敵が集まってくるまえに破壊しておこう。





↑ジャンプ滑空で攻撃を仕掛けろ！遮蔽物の多い場所では、空中からの攻撃が有効。

輸送機の離陸護衛

自軍の飛行場から離陸する輸送機を狙って、襲撃を行う敵勢力。離陸するまでを護衛するミッションだ。集結する敵勢力を止めることができるのか！





↑↓輸送機に敵が集まって来た。す速く排除せよー





↑→格納庫が破壊された。敵を倒さなければ、補給に向かえない。

戦場を駆ける、HIGH-MACSの性能を探る

『ガングリフォン』の世界では、AWGSと呼ばれる装甲歩行砲が主力兵器となっている。そのAWGSからさらに進化したのが、3次元機動を可能にしたHIGH-MACSである。作戦によって機体を乗り換えられるようなのだが、現在は詳細不明。ここでは、最新画像から推測できるAWGSの基本性能や搭載武器、システムなどを解説していこう。



⬆メインとなる12式装甲歩行戦車。シナリオが進めば、新しいAWGSも選択可能に。

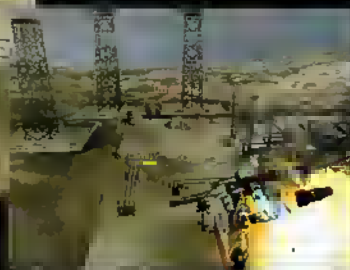
HIGH-MACSならではの3次元機動!

役割的には戦車の延長であったAWGS。そこから発展したのが、3次元機動を可能にしたHIGH-MACSだ。通常の歩行に加え、地上を高速移動するローラーダッシュ、短時間だが空中機動できる大型ブースターが装備されている。HIGH-MACS特有の空中機動がポイントとなる。



⬆間合いを一気に詰める場合には、ローラーダッシュを使え！





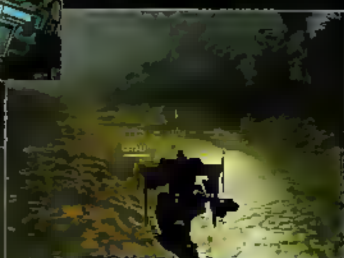
⬆➡空中機動はHIGH-MACSならではの移動方法。戦車などに対しては、空中からの攻撃が有効だ。機動性を活かして、距離の離れた敵を追いつめろ。

画面情報を正確に読みとれ



最新の画像をよく見ていると、ゲームシステムに関する情報が確認できる。コックピット視点では、機体の耐久力が表示されている。右上のゲージが頭、腕、胴、足の耐久力を示しており、部位ごとにダメージを受けるようだ。一部が破損しても作戦終了ではないぞ。

⬆右上のゲージが、耐久力だ。各情報を把握する必要があるぞ。



⬆サイトの左には、残弾数が表示されている。右はリロードか？





⬆➡ターゲットカーソルには、敵名称と距離が表示される。敵をす速く把握する重要な情報だ。

物資補給は慎重に行え

作戦は過酷なものが多く、途中で補給が必要になる。補給は輸送ヘリから行われるのだが、補給ポイントには敵勢力も迫ってくる。敵を排除しないと、まともに補給をさせてくれないのだ。補給ヘリが到着するまえに、安全を確保しておこう。



⬅地上のマーカーが補給ポイント。敵を排除しなければ、補給ヘリが危ない。



➡敵の排除が遅れたために、補給ヘリが攻撃を受けている！ 補給は無理だろう。

AWGS搭載可能兵器

AWGSが戦車に代わり戦場の主役となった理由のひとつに、戦況に応じて装備を変更できる柔軟性の高さがある。キャノン砲、マシンガン、ミサイルなどを一度に携帯でき、目的に合わせて持ち替えることが可能。各種武装にも数種類用意されているので、作戦に応じて選び抜くことが大切だ。

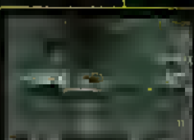


⬆武装によって威力や弾数、効果なども違ってくる。敵に応じて武器を変えて戦おう。



⬆105mmメインガン。ジャンプが求められるHIGH-MACSには、軽い武装が必要だ。

搭載可能武器紹介



大口径ショットガン。威力が大きい。



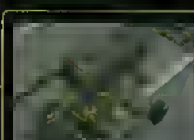
対戦車ミサイル。自己誘導タイプ。



ロックオンで進む対戦車ミサイル。



弾数は少ないが、高威力のミサイル。



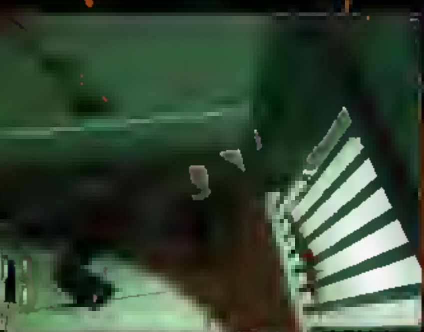
周囲に爆風を起こすロケット弾。



これから始める人へ "静かなる暗殺者"への道 3つの心得伝授

待ちに待った発売まで、あとひと月ちょっとを控えた『ヒットマン：コントラクト』。今月はゲーム攻略のキーとなりそうな新情報を続々と入手した。やり込みコンテストの開催も決定したので、ここで先取り予習を敢行だ!!

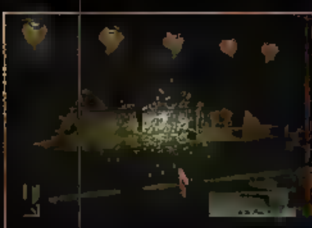




⬆グラフィックの向上が目覚しい今作。皿や水に、背景や人物のすべてが映り込む。戦慄を覚える臨場感だ。

今秋10月14日、危険な男が日本に解き放たれる……

先月号での第一報から、続々と新情報が入ってきた。まず、前作に比べマシンガンや拳銃など、火器の種類が増加。また武器として扱えるアイテムも、ビリヤードのキューやスコップなど、状況に応じたものを利用できるように。ほかにも爆発や天候をリアルに再現したグラフィック、ステージにあるほぼすべてのオブジェクトの破壊、敵AIの強化などがなされている。そこで今月は、この新要素に絡んだ、"暗殺者の心得"を伝授しておこう。



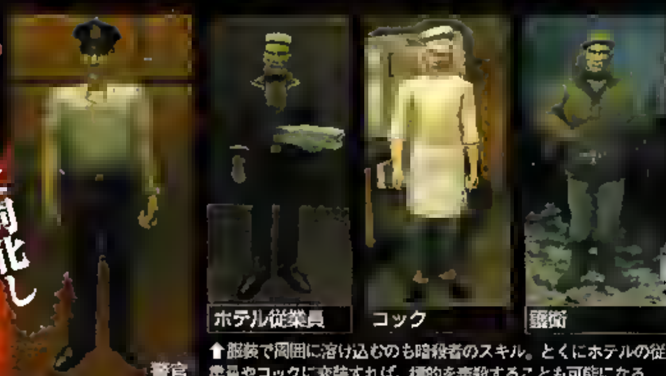
➡花瓶やガラスなど、ほとんどのオブジェクトを破壊できる。

	ヒットマン：コントラクト	ジャンル	スニーキング・アクション・アドベンチャー
	アイドス		IO INTERACTIVE
	10月14日発売予定		6090円［税込］
	—		1人
	非対応		18歳以上
	32ブロック以上		—

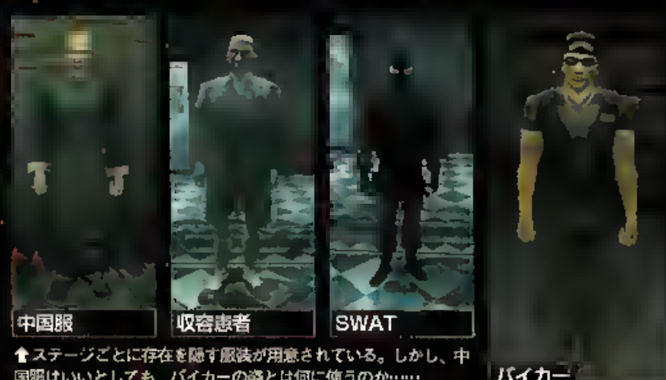
心得1 変装 服で殺気を隠せ!!

もっとも警戒されずにターゲットに近づく方法は、その場にいても違和感のない人物になりきることだ。今作では"47"が変装できるパターンが大幅に増えた。写真に挙げた変装は、ゲーム中の一部。あらゆる手段で服装を入手し、目的地に潜入すべし。ただし、今作よりSWATや警官の不審者チェックはより厳しくなった。変装したからといって油断は禁物である。

周囲に同化し警備網を突破！



⬆服装で周囲に溶け込むのも暗殺者のスキル。とくにホテルの従業員やコックに変装すれば、標的を毒殺することも可能になる。



⬆ステージごとに存在を隠す服装が用意されている。しかし、中国服はいいとしても、バイカーの姿とは何に使うのか……。

完璧な暗殺者『ヒットマン』とは？

厳重な警備の目をくぐりぬけ、人知れずターゲットに忍び寄り、目的を果たす裏社会の伝説の殺し屋、通称"47"。クローン人間として生を受けた彼は、組織の指令に従ってつぎつぎと仕事をこなすが、その裏にはある人物の陰謀があった。



⬆"47"に指令を与える真の人物とはいったい誰なのか。謎が謎を呼ぶ。

心得2 道具 武器がないときは周囲にあるものを使うべし！

台所には肉切り包丁、庭にはシャベルなど、武器になる刃物や鈍器を入手できる場所はいくらでもある。ときには枕を顔に押し当てて窒息させることも必要だ。"47"は武器になりうると見たアイテムは、何でも使いこなせる。プールバーにあったビリヤードのキューでさえ、人間の体の仕組みを知り尽くした彼からすれば、背中から貫き通すことのできる槍になる。暗殺者とは、機転と度胸が重要スキル。周囲にあるものはすべて武器と見るべし。

肉切包丁

⬇音を立てたくないときに火器は使えない。手元に武器がないなら、肉切り包丁を振り下ろせば……。





⬆枕を押し当て窒息死させれば、叫ぶ声も消せるだけでなく、凶器の痕跡を残さなくて済む。

枕を使って永久の眠りを！



シャベル

⬆先端は鉄でできており、多少は鋭利になっているため、シャベルも十分武器になり得る。広い庭のある家なら、ひとつは倉庫に置いてあるもの。



⬅木でできたキューを槍がわりに。あくまでも冷静に背中を突き刺す"47"の姿に、恐怖さえ覚えるシーンの連続写真だ。

ビリヤードのキュー

心得3 殺し 手段は選ぶな！ 武器を駆使せよ

ザコはともかく、ターゲットだけは確実な方法で暗殺したい。銃で撃ち抜くのも立派な殺害方法だが、クルマに乗り込んだところを爆破したり、飲み物に毒物を混入させるなど、ケースに合わせてもっとも効率的な方法をチョイスするのが一流の暗殺者だ。今作の美しいグラフィックは、殺しを完結させた快感を増幅する。この一瞬のためにも多大な苦難を乗り越えるべし。

爆破



⬆遠隔地からターゲットがクルマに乗り込んだことを確認し、爆弾に点火。確実に即死だ。

⬇ワイヤーを用意したら、背後から気づかれないように忍び寄り……。





⬆声を立てられるまえに一気に絞り上げろ！ 情けや容赦は無縁、無用だ。

絞殺完了！



⬆動かないことを確認したら、音を立てないようにそっと寝かせよう。

乱射



⬆ウージーを脇に抱え、乱射することで敵をなぎ倒すのも突破の方法。

⬇拳銃を両手にそれぞれかまえ、敵を確実にしとめる"47"。ただし銃の連射は最終手段だ。





⬆➡ターゲットが何を好んで飲むかの情報さえ仕入れていれば、その器に毒を混入させるだけで…。



➡自分は離れた場所にいても暗殺を完了できるので、安全な方法だ。



毒殺完了！

WANTED 晴れて暗殺者に就いたキミに！ 『完全暗殺マニュアル』！

前作と同じく『コントラクト』にも、小社が責任編集した攻略小冊子『完全暗殺マニュアル』が添付される。キミの任務遂行にあたり、必ずや大きな手助けとなるだろう。ただし、超一流になりたければ、みずからの個性で芸術的な殺しを完成させてほしい。



WANTED 報酬総額100万円 求む！ 腕利きの暗殺者！ やり込みコンテスト開催！

購入者を対象に、日本一の暗殺者を競うふたつのやり込みコンテストの開催が決定した。大賞3名には10万円が、優秀賞2名には5万円が贈られる（商品券）。応募方法は要綱に従い、ビデオを編集部宛に送付するだけ。大会情報は今後も随時フォローしていくぞ。

『ヒットマン：コントラクト』やり込みコンテスト

A サイレント・アサシン・コンテスト（タイムアタック）
規定条件のもと、最高称号サイレントアサシン獲得の速さを競う

B クレイジー・アサシン・コンテスト（アイデアプレイ）
ゲームの自由度をフルに活用し、"自分だけのやり込み"を競う

応募期間：2004年10月14日〜2005年1月15日

詳細はコチラ／http://www.eidos.co.jp

米国陸軍歩兵部隊を指揮してミッションを遂行せよ!


⬅部下の兵士がひとりでも死亡すると、ミッション失敗となり最初からやり直し。

発売約1ヵ月まえということもあり、ファンの注目が日々高まりつつある『フル スペクトラム ウォリアー（以下FSW）』。だが、一部ユーザーから「これFPSでしょ？　おもしろそうだけど、アクションはちょっと……」と勘違いされているフシがある。そこで今回はゲームの本質を明らかにするべく、ゲーム開始時のチュートリアルを中心に『FSW』の魅力をトコトンご紹介しよう。

メイン画面の見かた

①…兵士選択パッド
方向パッドの上下左右で兵士指定

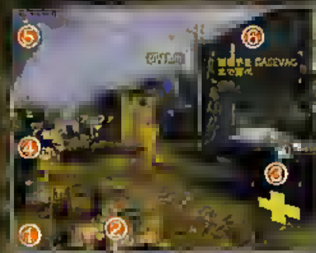
②…情報ウインドー
チーム名称などの情報を逐次表示

③…隊形アイコン
指定した移動先の情報を表示する

④…弾薬
チーム全体の弾薬残量を%で表示

⑤…コンパス
チームが向いている方向を表示

⑥…目標地点の情報
ミッション目標に関する詳細情報


⬆画面上のHUDには、チームや敵に関するさまざまな情報が表示される。これをもとに配下の兵士に対し適切な指示を出す。

MOVE 移動　地形や遮へい物をうまく利用せよ!

チームを移動させるときは左スティックで移動先を指定する。スティックを動かすと移動カーソルが表示され、指定した先に地形などのオブジェクトがあれば、画面右下のHUDに隊列アイコンが表示される。移動には"通常（す速い）移動"と"警戒移動"の2種類がある。状況に応じて使いわけないと隊員の生命が危険にさらされるぞ。


⬅左スティックを動かすと移動カーソルが出現。あとは目標地点を指定する。


➡Aボタンで決定すると隊員が目標地点まですばやく移動する。簡単でしょ?

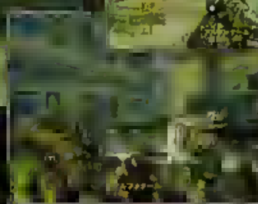
コーナー


⬆ビルの曲がり角などに身を隠す。安全性は高いが角のふたりしか攻撃参加できない。

遮へい物（密集）


⬅ふたりが2列に並ぶ。攻撃に参加できる人数は、遮へい物の高さによって異なる。

遮へい物（列）


⬅遮へい物にそって4人が一列に身を隠せる。4人同時に攻撃参加できるのが強み。

通常移動

通常移動は、チームを移動させたい場所に移動カーソルをあわせてAボタンを押すだけ。兵士たちは早足で移動するが、移動中に攻撃に対して無防備なのが難点。移動が終了するまで一切反撃は不可能。移動を途中でキャンセルする場合はBボタン。


⬅ゲームはリアルタイム。カーソル出現時も事態はつねに進行。

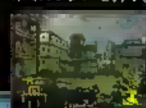

➡訓練時はともかく、実戦ではす速い操作が要求されるのだ。

警戒移動

警戒移動は、移動速度こそ遅いが突然敵に遭遇するなど不慮の事態に対応しやすい。やりかたはAボタンを押し続けてターゲットサークルを表示し、警戒する方向を指示。あとは通常移動と同様にAボタンで目標地点を指定する。


⬅Aボタンを押し続けるとカーソル出現。


➡警戒する方向に向けてAボタンを押す。


⬅兵士たちが目標に向かって慎重に進む。

FULL SPECTRUM WARRIOR

ミリタリーファン必見!　究極の軍事SLGが登場



近代市街地戦闘に焦点を絞ったミリタリーSLGの決定版。シチュエーションが限定されているからこその徹底的な作り込みがファンを魅了してやまない!

SPEC　S simulation

フル スペクトラム ウォリアー	リアルタイム コンバット シミュレータ
マイクロソフト	THQ
9月30日発売予定	6500円［税込］
HDTV、5.1ch	
OP 1〜2人　DL　VC　SA	15歳以上推奨
未定	

FIRE 射撃

ゲーム中に登場する兵士たちは高度な訓練を受けており、隊長役のプレイヤーが命令しない限り、自律的に行動することはない。射撃も同様で、プレイヤーがXボタンでターゲットサークルを表示し、攻撃対象を指定して初めて銃をかまえトリガを引くのだ。なお、射撃には"集中射撃"と"おとり射撃"の2種類があり、どちらも中断したいときはBボタンを押せばいい。



左トリガでズーム！

⬆左トリガで一定範囲を拡大表示。遠くの敵にグレネードを投げるときなどに役立つ。



➡Xボタンを押すとターゲットサークル出現。枠内に敵を捉える。



➡Aボタンで決定すれば兵士たちは所有する銃器で射撃を始める。

集中射撃

枠内にいるすべての敵を攻撃する。範囲外の敵から攻撃されても兵士たちは無視してしまうのが難点。Bボタンでキャンセルすれば、兵士たちは威嚇射撃で相手を射すくめてからつぎの行動に移る。これをうまく利用して危機を脱するのがセオリー。



➡対象に集中するため、範囲外からの攻撃に対し無防備になる。

おとり射撃

ターゲットサークルが表示されているときにAボタンを押し続けると"おとり射撃"になる。遮へい物に身を隠すことなく攻撃範囲内にいるすべての敵に銃を向けるため、攻撃範囲内の敵は身動きが取れなくなる。足止めしたいときに有効だ。



➡超重要テク。敵を倒すだけが銃器の使いかたではないのだ。

グレネード

Xボタンを押し続けると、HUDの兵士選択パッドがグレネード選択パッドに切り替わり、計3種類のグレネード攻撃が使い分けられるようになる。M67は手で投擲するタイプのグレネードで、目標に届くまで山なりの軌道を描く。M203はストレートに射出される直接攻撃タイプのグレネード。間接攻撃は、進行方向に敵の重装甲車両があるときだけ使用可能となっている。スモークは目くらましで、遮へい物がない場所や敵陣地の前を走り抜けたいときに有効だ。

M67



⬅いわゆる手榴弾。狭いが一定範囲内にダメージを与える。

スモーク



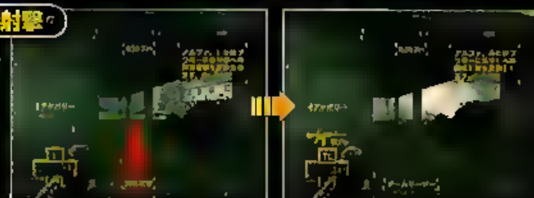
➡敵の視界を妨げる。一定時間が過ぎると煙は消失する。

M203



➡グレネード兵が射出。直線的に飛び、その破壊力は絶大。

間接射撃



➡迫撃砲による攻撃を要請。直後に強烈な炸裂音が……。

COMBINATION 連撃

本作は、ミッションが進むほどチーム間の連繋が重要になる。片方で足止めしたら、もう一方を迂回させるといった動きは基本中の基本。1+1で3以上の結果を出すのがプレイヤーの役目なのだ。チームを切り替えるときはYボタンを使用。ミッションによっては例外的に第3のチーム"チャーリー"が出現。チャーリーに命令を出すときはYボタンを押し続ける。



Yボタンで部隊チェンジ

⬆ひとつのチームで物事をすべて処理しようと思わないこと。連繋こそ勝利の鍵だ。

レスキューもあるぞ！

ミッションによっては、倒れている味方を遠くまで運ばなければならないときがある。こんなときこそ、チームどうしの連繋が大切。負傷者を抱えたチームは戦闘力が落ちているため、味方のフォローが絶対に必要。退路を確保するのも重要な任務だ。



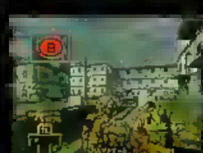
⬆負傷者を運ぶ場合は移動カーソルを倒れた兵士に合わせる。

たとえばこんな連撃！

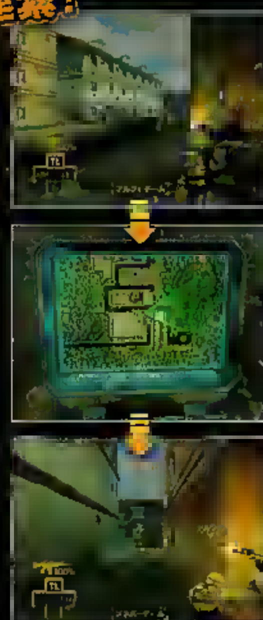
ミッション中で頻繁に使う連繋は、遮へい物に陣取った敵の排除。この場合、正面からおとり射撃などで足止めし、その間にもう一方のチームを迂回させて無防備な背後から攻撃。こうして、損害を最小限に留めながら目標地点を目指していくのが基本パターンだ。

命令はこまめに

おとり射撃は、命令したまま放置すると兵士は銃を撃ち続ける。これは弾薬の浪費なので、目的を達したらすぐに命令を解除しよう。



⬅弾のむだ遣いは禁物。なくなるといざというとき困るし。



⬅遮へい物の陰にいる敵はなかなか倒せない。

⬅GPSで地形と敵味方の位置を確認しよう。

⬅無防備な位置から攻撃すれば強敵もイチコロだ。



シリーズ独特の恐怖とゲームとしてのやりこみのふたつを大幅強化!

FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

主観視点で恐怖感倍増のFPSモード、さらなるパワーアップを遂げたシステムなど、Xbox独自の新フィーチャーを紹介。作品に登場できるキャンペーンの情報も!!

action	フェイタルフレーム2 クリムゾンバタフライ	ホラーアクション
	テクモ	テクモ
	今秋発売予定	未定
	5.1ch	未定
	未定	未定
	未定	—

"恐怖"だけがウリじゃない!? 遊び心満載のAdditional Features!

本作の基本は、"恐怖"を前面に押しだしたストーリーだが、くり返しプレイするためのやり込み要素も充実。それがゲーム中で稼いだポイントで購入するAdditional Featuresだ。今回はコスチュームの王道？の水着とアクセサリーを中心に情報をお届け！



←もちろん本筋の"和風ホラー"としての怖さは格別。

Xboxだからこその快適仕様

Xboxのマシン特性によってシステムまわりも向上している。その最たる例が、写真を保存するアルバムの収納枚数。本作の前身である「零~紅い蝶~」では、本編のデータとは別にアルバムデータが必要だったが、本作では最大100枚を一括保存できるのだ。



←空き容量の限界を気にせず、自由に撮影可能！

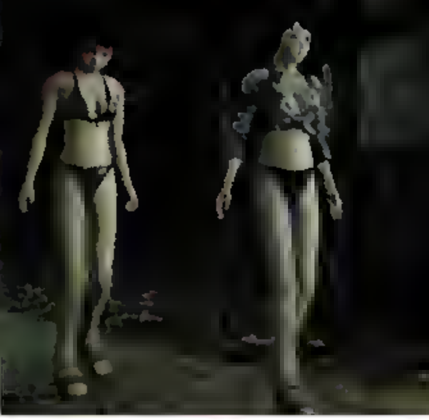
コスチューム 新作追加で2ケタ到達!?

水着コスチュームが登場。「~紅い蝶~」では見られなかった大胆な衣装だ。「~紅い蝶~」に登場したコスチュームはすべて継承しつつ、まだまだコスチュームは増えるとか！





←↓同じシーンでも衣装が違うと印象がガラリと変わる。ホラー系が苦手な人も楽しめる？



衣装を変えたらオバケ屋敷気分？

アクセサリー 小物の充実でコーディネイトが可能に!

コスチュームは前作から充実していたが、アクセサリーはメガネが1種類ぐらいと、やや寂しい印象があった。しかし本作では、お面＋浴衣、麦わら帽子＋水着など、コスチューム＋アクセサリのコーディネイトが楽しめるのだ！ 最終的なアクセサリーの数は不明だが、大幅増加すればポイントも稼ぎがいがあるというもの!



怨霊からの逃亡劇に[illegible]を!?

↑メガネを含め、顔周辺のアクセサリが中心のよう。お面は顔を隠すのか？

ゲームモードも購入できる!

ゲーム中に稼いだポイントで買えるのはコスチューム・アクセサリーだけではない。特殊な条件をこなしてクリアータイムを競う"ミッションモード"や大量の霊がうろつく部屋を突破していく"サバイバルモード"など、やりこみ重視の"硬派"な買いものもできるぞ。

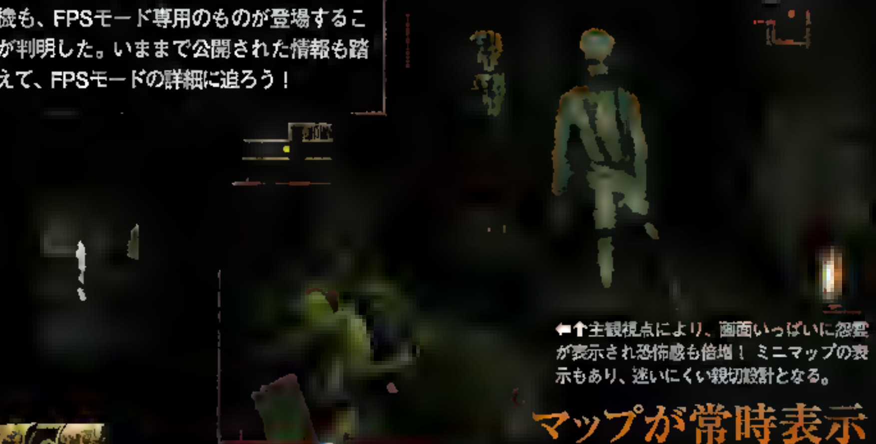


←サバイバルモードはXboxのみのモード。

一体感が恐怖を高めるFPSモードの詳細をお届け！

Xbox版でもっとも大きな変更点は、主観視点で皆神村を探索するFPSモードだろう。射影機も、FPSモード専用のものが登場することが判明した。いままで公開された情報も踏まえて、FPSモードの詳細に追ろう！

主観ならではの迫力



←↑主観視点により、画面いっぱいに怨霊が表示され恐怖感も倍増！ ミニマップの表示もあり、迷いにくい親切設計となる。

マップが常時表示

よりディープに皆神村の闇の中へ……

↓細部の描き込みをじっくり観察できるのもFPSモードの利点だ。霊の不安げな表情も、より強調されている……。





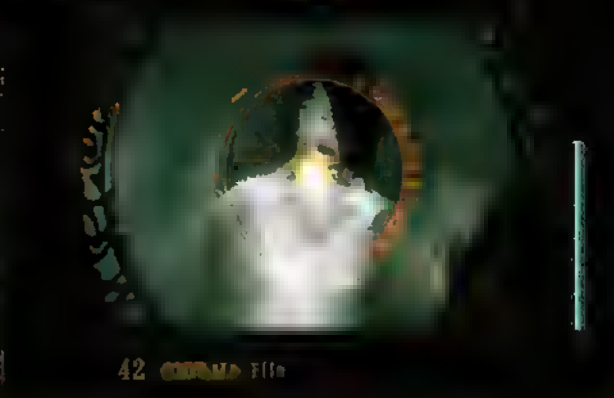
射影機も専用のものへとリニューアル！

射影機のデザイン、レイアウトもFPSモード用に一新された。基本的な性能は変わらないようだが、ファインダーのサイズがやや狭まり、よりカメラらしいデザインとなった。正確に捕えて怨霊を成仏させろ！





ファインダー越しの臨場感もアップ！



↑視界が狭まったため、カメラの正面で霊を捕えることが重要に。より緊張感のある戦闘へ進化をとげた！



↑→霊との距離やタイミング、写真映りによって、与えるダメージ、ポイントが増加。浮遊霊を撮るとヒントが得られることも

シャッターチャンスを逃さず除霊せよ！

細かいマイナーチェンジで撮影しやすく！

射影機の細かな不満点も解消。以前はカメラをかまえたままではフィルム交換ができなかったが、ボタンひとつで交換可能に。これで弱い霊には無制限に使えるフィルム、強敵にはレアなフィルムを……といった使い分けがスムーズに！

霊になってゲーム出演!?
スペシャル企画『地縛霊募集』！

皆神村の住人となり、村に迷い込んだ天倉姉妹に襲いかかる……。そんなチャンス（？）を得られるのがこの企画。採用されればゲーム中に"地縛霊"としてゲーム内をさ迷うことができるぞ。注意事項を遵守し、Eメールで応募しよう！

注意事項
- 自分の写真以外は送らないでください
- 応募された写真の権利はテクモに譲渡されます
- 未成年者の場合は保護者の同意が必要です

●住所 ●氏名 ●年齢 ●生年月日 ●電話番号 ●画像データ ●自己PR文を添えて
ff2_photo@tecmo.co.jpへ応募





←↓写真は地縛霊化のイメージ。あ、あなたはつっちーさんではないですか！

亡霊化して皆神村を漂えま

混迷を極める対戦格闘ゲーム界にトドメの一撃!



2003年にアーケードで登場した人気2D対戦格闘が、満を持してXboxに登場。XboxLiveにも完全対応だ!

action

エスエヌケイ バーサス カプコン エス ブイ シー カオス ／ 対戦格闘
SNKプレイモア ／ SNKプレイモア
9月22日発売予定 ／ 5040円［税込］
— ／ 最大2人
OP 最大2人 ／ VC ／ SR ／ 12歳以上推奨
6ブロック ／ —

SNK、カプコンの人気キャラがXboxで再びあいまみえる!!

SNKキャラとカプコンキャラが入り乱れ、因縁ありまくりの壮絶なドツキあいを展開する『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(以下SVC)』。Xbox版は、昨年12月に発売されたプレイステーション2版をベースにしつつ、いくつかのオリジナル要素が追加された"最終版仕様"になっているのだ。

かゆいところに手が届く 充実のXbox Liveメニュー

クイックマッチ

「誰でもいいからアタシと対戦して!」という気分のときに有効。無作為選択された相手と即闘える(対戦中のチャット可)。

オプションマッチ

自分が望む対戦ルールを設定すると、それに見合うルーム(対戦待ちスペース)を検索し、対戦できるモード。

クリエートマッチ

ここでルームを作成する。いろいろな条件を組み合わせて、自分好みのルールで対戦相手を待つことができるぞ。

ロビー

即対戦する気満々のルームとは異なり、とりとめなくボイスチャットしたり、参加者どうしで挑戦状(対戦のお誘いメッセージ)を出しあえるくつろぎスペース。既存ロビーへの参加と新規作成が可能。

ステータス

Live上での対戦成績をランキング形式で確認することができる。ランキングは通算だけでなく、月や週単位の戦績もチェック可能。フレンド登録しているプレイヤー限定のランキングも見られるので、プレイモチベーション維持に活用すべし。

ONLY Xboxな機能 カラーエディットモードで"俺らしさ"をアピールせよ!!



↑これがエディット画面。エディットキャラ用のオリジナルネームの命名も可能。

本作はキャラクターの色を、同一カラーテーブル使用パーツの単位で変更することができる。各カラーテーブルごとに32段階のRGB調整が可能というから、こだわり派も納得の仕様といえるだろう。作成したカラーコーディネイトキャラは、Xbox Live対戦で使用することもできる。ここぞとばかりに"オレ流"をアピールしてみては?

エディットのコツは?

グラデーション関係にあるカラーテーブルは同系統でまとめるのが無難。収拾がつかなくなったらデフォルト状態に戻すコマンドを実行せよ。



←いくら自由とはいえ、何かしらの目的意識は必要。

誰も体験したことがない色彩世界に挑戦!!



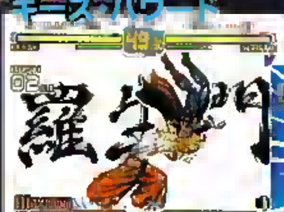
↑対戦相手の度肝を抜けば、試合も有利になる?



最初から使えるキャラはSNK・CAPCOMあわせて34人!!

アーケード版ではCPU専用扱いだったキャラも、Xbox版なら最初からプレイヤーキャラとして使用可能。話がわかるね。

ギース・ハワード



↑右トリガを引きながら草薙京を選択すると使用可能。おなじみのキャラだ。

ゲーニッツ



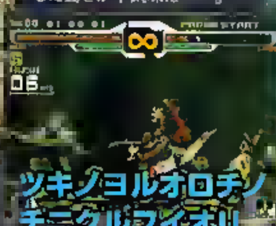
↓右トリガを引きながらリョウ・サカザキを選択すると使用可能。いい風、吹かします。

マーズピープル



↑右トリガを引きながらテリー・ボガードを選択すると使用可能。目的は地球侵略?

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



↓右トリガを引きながらキムを選択すると使用可能。ワサワサした動きが不気味だ……。

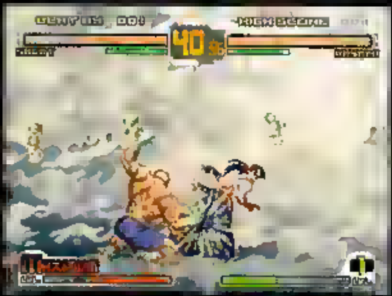
本気になったMr.カラテ



↑右トリガを引きながら藤堂香澄を選択すると使用可能。SNK側のボスキャラなのだ。



サバイバルモードで自分の実力を試してみよう！



↑難易度や対戦時間などのコンフィグ設定は、このモードには反映されない。

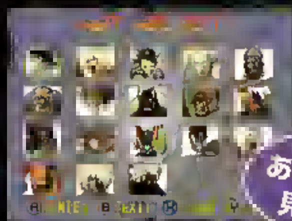
コンシューマー版でプレイできる"サバイバルモード"は、限られた条件でひたすらCPUキャラと対戦していくというもの。対戦はすべて1本勝負。プレイヤーキャラが負けた時点で強制終了……というストイックさは、腕試しには最適だろう。プレイヤーキャラの対戦開始時の体力は、ひとつまえの試合後の状態に、インターバル回復ぶんを加えたものが適応される。回復量は、その試合のフィニッシュ技の種類によって随分変わってくるので(下カコミ参照)、一戦でも多く闘うつもりであれば、"勝ちかた"にもこだわりたい。

フィニッシュ技による回復量の違い			
通常技・特殊技	1/8回復	超必殺技	1/2回復
通常の必殺技	1/4回復	エクシード	全回復

サバイバルモードで倒した敵はギャラリーモード送りだ!?

サバイバルモードで倒したキャラクターたちは、その設定イラスト画像を"ギャラリーモード"で見られるようになる。ソリッドなタッチで描かれた一連のイラストは、各キャラのファンだけでなく、イラストを勉強中の人々も一見の価値あり、だ。

たとえワンプレイでひとりしか勝てなかったとしても、"倒したキャラ"としてしっかりカウントしてくれるので、腕前に自信がなくても、かなりのレベルまでギャラリーを充実させられるはず。コンプリートを目指すとなると、話は別だが……。



←カプコンキャラがビッシリ埋まったセレクト画面。おや、見慣れないキャラが……？



↑イラスト画像は拡大／縮小、表示位置の移動が可能。さあ、ご自由に。

全員倒した先には何が待っている……？

ギャラリーモードの充実もうれしいが、サバイバルモードの真の目的となるのは、ワンプレイでの全勝。これを達成する過程で、プレイヤーはかつてない体験をすることになる。ヒントは「これで全員じゃなかったのか!?」だ。……これじゃあバレバレ？

コンティニューサービスは初心者の味方です

アーケードモードでCPUキャラに負けると、再挑戦の受け付けカウントダウンがはじまる。ここでスタートボタンを押すと、"コンティニューサービス"なる画面が表示される。「この条件なら勝てそうだ」というものを選んで、対応したボタンを押そう。ここで選択した条件が適応されるのは、再戦時のひとり目の対戦相手のみだ。



↑このサービスは利用回数の制限がない。ガンガン使って問題なしだ。

いまさら聞けない!? SVC CHAOS 基礎知識

●グルーヴパワーゲージ

画面下部にあるゲージ。敵に攻撃をヒットさせたり、敵の攻撃をガードすることで上昇。最大3本のゲージを溜めることができ、超必殺技などの特殊なアクションを行うごとに、1本ぶんのゲージを消費する。3本溜まった時点で"パワーMAX"が発動し、一定時間、特殊なキャンセル技をくり出せるようになる。



●フロントグラインドステップ

左スティック(方向パッド)を敵のいる方向にす速く2回入力することでショートレンジのダッシュが出る。無敵時間はないが、ステップ動作中にいつでもキャンセル攻撃に移行でき、グルーヴパワーゲージを消費することで、ガードをキャンセルしてのステップ動作も可能。

●エクシード

各キャラクターが持つ、超必殺技をはるかに上回る大技の総称。体力ゲージ(画面表示ぶん×2)が半分以下になり、キャラ名が点滅しているときにコマンド入力が可能になる。ただし、ひとりの対戦相手につき1回しか使えないという制約がある。

●戦闘まえの会話シーン

『SVC』の大きな特徴のひとつ。登場キャラクターのすべての組み合わせに、浅からぬ因縁を匂わせる会話の応酬が用意されている。つまり、同じキャラクターでも対戦相手のキャラが異なれば、まったく違う会話の展開になるというわけ。全会話シーン制覇を目標にプレイしてみるのもいいだろう。



←ゲーニッツを例にして検証。



→香澄の古典的ボケが炸裂。



←タバサに惚れたか、おっさん。



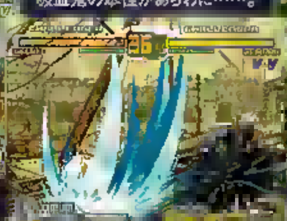
→色(しき)はノリがイマイチ？

火引弾



↑右トリガを引きながらダルシムを選択すると使用可能。サイキョー流の使い手だ。

デミトリ・マキシモフ



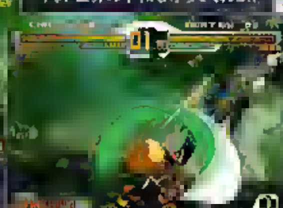
↓右トリガを引きながら春麗を選択すると使用可能。ときどき吸血鬼の本性があらわに……。

洗脳されたケン



↑右トリガを引きながらベガを選択すると使用可能。洗脳されて潜在能力が開花した！

ロックマン・ゼロ



↓右トリガを引きながらリュウを選択すると使用可能。Xbox Liveのネット世界の平和も守ってくれる!?

真・豪鬼

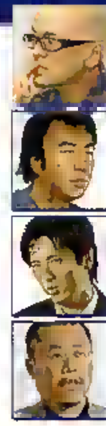


↑右トリガを引きながらバルログを選択すると使用可能。カプコン側のボスキャラだ。

CAPCOM SIDE

次世代Xboxの扉を拓く XNAとは何か？ その未来と可能性を検証する



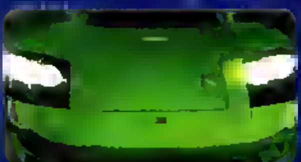


"次世代ソフトの開発環境"として発表されたXNA。その衝撃は、あるいは"次世代機"の話題を軽く凌駕して開発者に迫る。ゲーム開発の枠組み自体が変化するかもしれないほどのインパクトをもっているからだ。今回は、関係者への取材を交えながらXNAの真の姿に迫る！

XNAの意味とは？

- X：WindowsやXbox、さらにマイクロソフトのパートナー間のソフトウェアツールと技術のクロスセクション
- N：next-generation(次世代)
- A：architecture(アーキテクチャ)

XNAならカンタンに作れるデモムービーを紹介!!








E3でお披露目されたXNAのデモを紹介。"Crash 2"と名づけられたこの映像は、GDCで公開された"Crash"をさらに洗練させたもの。XNAならば、必ずしもこれらの映像が可能になるというわけではないが、ごく短期間でこれくらいのクオリティーの映像が作りうるということだけは間違いない。"Crash"は3ヵ月、"Crash 2"は6週間で制作されているのだ。

XNA検証 Possibility 開発環境の簡略化を図る！ XNAが提案する可能性は？

今年の3月にアメリカ・サンノゼで開催された開発者向けのセッション、ゲーム・ディベロッパーズ・カンファレンス（GDC）。ゲーム開発に関する最新のテクノロジーが紹介されるこのGDCにおいて、当初「Xboxの次世代機に関して何らかのアナウンスがあるかもしれない」と期待しながら集まっていた関係者は、マイクロソフトから別の提案を聞くことになる。そう、"XNA"である。会場に詰め掛けていた取材陣は、ちょっとした興奮をもってこの発表を世界中に発信した。「GDCで次世代ソフトの開発環境が発表された!!」と。

XNAの基本となるコンセプトは明確である。「近年の高騰化しつつある開発費を抑えるために、開発環境を共有化してコストを削減しましょう」というものだ。では、具体的にはどのように共有化されるというのだろうか。XNAを理解するための第1歩として、まずはその内容から見ていくことにしよう。

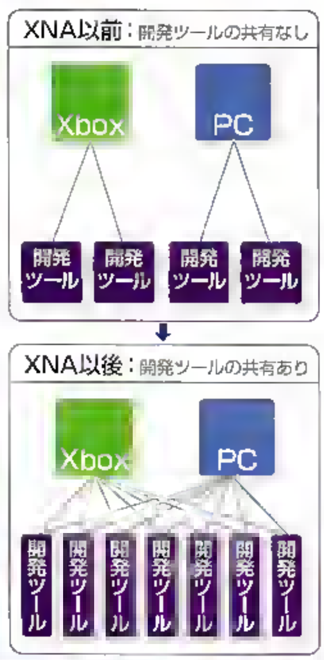
XNAの特徴① 開発ツールの共有化

ご存じのように、ゲームディベロッパーは、直接ハードに手を加えてゲームを開発するわけではない。そのプラットフォーム専用の"開発ツール"を使用することで、ゲームを作り上げていく。そのツールは、ハードメーカーが用意したり、ミドルウェアメーカーが準備したり、あるいは自前で作ったりとさまざまだが、そうしてゲーム開発に必要なツールなどを準備することで、ディベロッパーは"開発環境を整えて"いくことになる。ちなみに蛇足だが、いかにすぐれた開発環境を準備するか、あるいはいかに上手に開発環境を生かすかが、ディベロッパーにとってはひとつの勝負になるわけだ。

Xboxの場合、マイクロソフト陣営は"XACT（エックスアクト）"や"PIX（ピックス）"といった開発ツールを用意しているのだが、従来はXbox以外のプラットフォームの開発に使用することはできなかった。それをPC（Windows）を使ったプラットフォーム（モバイルなど）でも使用可能にしよう、というのがXNAの第一の発想である。もちろん、逆にPCの開発ツール、たとえばHLSL（ハイレベルシェーダーランゲージ）などでもXboxソフトの開発を可能にする。これにより、Xbox とPCのソフトを同時に開発する、といったことが可能になるわけだ。こういった開発の共有化は、より効率的な開発を可能にすると言っていいだろう。

Xboxのおもな開発ツール

XACT	オーディオ関係の開発ツール
PIX	パフォーマンスをチューニング
Direct3D	グラフィックを描画



XNAあれこれ ① GDCで公開された何種類かのデモや、E3でお披露目された"Crash 2"は専用サイトで見ることができる（ただし英文）。そのクオリティーのほどをご自分の目でご確認あれ！興味のある方は以下サイトまで。http://www.microsoft.com/xna/

XNAの特徴② Xbox Liveの共有化

共有化ということでいうと、Xbox Liveの開発環境をPCなどでも利用可能にすることも、XNAの大きな特徴のひとつ。課金、セキュリティー、ログイン、フレンドリスト、マッチメイキングといったXbox Liveの機能がすべて、Windowsのプラットフォームでも使えるようになる。「メーカーやユーザーから要望が高かった」(関係者)と言われるこの機能が追加されることで、Xbox Live上のオンライン空間で、XboxユーザーとPCユーザーが同時に遊ぶ……といった夢が実現されることになる。クロスプラットフォームへの大いなる1歩といっていいだろう。また、詳細に関しては明らかにされていないが、ボイスチャットやメッセンジャーなど、マイクロソフトの持つ豊富なオンラインコンテンツがどのように活用されるのか、期待が集まる。

XNA以前

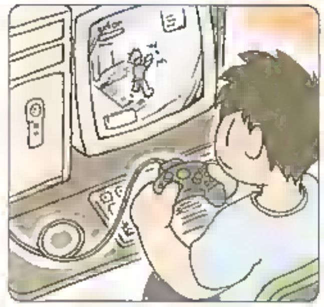


XNA以後



XNAの特徴③ インターフェースの統一

インターフェース、つまりコントローラーなどの規格の統一も予定。これにより、PCとXboxとで同一のコントローラーを使用できるようになる。さらには、入力ルールを標準化することもXNAの視野には入っている。緑のボタンを押せばゲームがスタートするといった具合に、ルールを統一化することで、共通言語に則ったゲームプレイが可能になるわけだ。



XNAの特徴④ 世代を超えた規格の統一

XNAの大きな特徴のひとつとして、"開発ツールの共有化"があることはさきほど触れた。じつはこの開発ツールの共有化は、現行機&PCなどにとどまらない。次世代機なども視野に入っているのだ。これまでのゲーム業界では、新しいゲーム機が出るたびに開発環境の変更を余儀なくされていた。新しいハードが出ると、それまでせっかく溜めていたノウハウを捨てて、いちから開発環境を整えないといけなくなるのだ。XNAでは、その時間がまるまるカットされる。つまり、クリエーターはいままで溜めたノウハウを活かしつつ、そこからさらに1歩進んだ環境での開発が可能になるわけだ。

XNAの効果 XNAによる開発環境の共有化と一元化が持つ意味

以上、ここまでXNAの特徴を紹介してきた。XNAのベースにあるのは、開発環境を整備して、よりクリエイティブなことに開発費やゲームディベロッパーの時間などを活用してほしい……という考えだ。そのために、マイクロソフトでは開発ツールの共有化やコントローラー規格の統一などを図り、開発環境の簡略化と一元化を推し進めていくことになる。

だが、そうした開発環境の整備は、まさにXNAというものの"表れ"のひとつに過ぎない。マイクロソフト Xbox事業本部アドバンストテクノロジーグループの田代昭博氏は、今回の取材に際して記者の「XNAとは何か?」という質問に対し、「フレームワークです」と答えた(P61参照)。フレームワークというのは"枠組み"といった程度の意味だが、文系の記者が誤解を恐れずに大胆にアレンジしてしまうと、"共通の基盤"といった程度の意味ではなかろうかと思う。つまり、"むだな開発費を抑えて、よりよいゲーム制作のために共通の基盤を作る(フォーマットを統一する)"という行為そのものが、おそらくXNAなのだ。

じつは、PCの分野ではDirectXやVisual Studioといったツールにより、マイクロソフトはある程度、開発環境の統一化をはたしている。また、XNAに関しては、マイクロソフトの展開するMicrosoft.NET(マイクロソフトドットネット)との共通性を指摘する声もある。これは、インターネット上などで共通の記述言語やプロトコル(通信規約)を使用してウエブなどを作成することで、サービスの共有化を図るというものだ。XNAはそれらの概念を推し進めたものと言えるだろう。そういう意味ではXNAは、きわめてマイクロソフトらしいアプローチと言える。今後は、PCやXbox、さらには次世代機なども、このXNAというフレームワーク(統一フォーマット)に則って展開されることになる(左図参照)。そういう意味ではXNAは、次世代機をも包み込んだ概念といえる。XNAを中心に展開される次世代のゲームがどのようになるのか? 非常に興味深いところだ。

それでは、つぎのページ以降では、関係者たちのナマの声を聞いていくことにしよう。彼らはXNAに対して何を思い、そし何が可能になると思っているのか。そしてどんな点を期待しているのだろうか? XNAが可能にするゲームの未来像とはいったい?



↑GDCで公開されたデモでXNAへの期待も膨らむ。

XNAフレームワークの形成



XNAをめぐる発言①

GDCで行われた、マイクロソフト、シニアバイスプレジデント兼チーフXboxオフィサーのロビー・バック氏による基調演説から。

「今後ゲーム業界がより成長していくには、低コストで開発できる環境が必要です。テレビはハイビジョンに、通信はブロードバンドとなり、ゲームに対するユーザーの期待は高まっているが、500万ドル(約5億5000万円)もの高額なゲーム開発費がかかる。それでも我々はゲームソフトを1本あたり49ドル(約5400円)で売らなければならない。さらに言うと、いまのゲーム作りの悪いところは実作業に8割、クリエイティブに2割となっていることである。間違った場所にコストをかけすぎている。そこでXNAが必要になるのです」



←ロビー・バック氏も現状の開発環境を憂う。

開発環境の整備に費やされるのは全体の80パーセント。その数字はハード立ち上げ時のものであり、ノウハウを蓄積すれば当然その数値は低くなる。ただし、ハード成熟期でも開発環境の整備には40~50パーセントが必要。その部分を20パーセントにできるXNAがいかに有用性があるかがわかる。

XNA検証

Testimony 1

マイクロソフトから開発者へのメッセージ XNAが将来のゲームで見せてくれる夢は？

夏真っ盛りの7月――マイクロソフト、バイスプレジデントのJアラード氏が日本の地を踏んだ。チーフXNAアーキテクトである氏が来日した目的はひとつ。日本のゲームクリエーターにXNAをプレゼンするためだ。ここでは、XNAのキーパーソンである氏に、XNAの魅力について語ってもらった。

XNAがゲーム業界にさらなる好循環をもたらす

――XNAの意図を教えてください。

アラード　現在ゲーム業界は非常に重要な節目に差し掛かっているように思います。開発コストの高騰やオリジナリティー溢れるソフトの不足などにより、業界全体の成長が停滞しているところがある。プラットフォーム間で弾力性が欠如しているからです。世界的規模で見ればビデオゲーム市場は成長を続けているわけですが、もっともっと成長できるはずだと私は考えています。その成長のための扉を開くのがXNAなのです。よりよいツールが提供されることで、開発コストも削減できるし、コンテンツの質を上げることもできる。さらに、こうしたコンテンツから利益を上げることもできるわけです。一方で、その開発の容易さから、新しいクリエーターたちを呼び込むこともできる。そうすることで新しいアイデアが入ってきますし、よりエキサイティングな状況になってくる。それにより、さらに成長を促す好循環ができあがるのではないかと思っています。

――ひいてはユーザーの方にもメリットが生じるということですね？

アラード　そのとおり！　究極的にはXNAのメリットを享受するのはユーザーの方です。より豊かなゲームをプレイできるようになるわけですからね。

――XNAはどのような感じでクリエーターに提供されていくのでしょうか。

アラード　この夏に、XNA対応のツールを一部提供します。そこでは、シェーダー（グラフィックに陰影をつける）やレンダリング（3Dグラフィックを描画する）といった機能をサポートしています。ただし、これは本当に赤ちゃんがよちよち歩きをしているような状態に過ぎなくて、向こう3～4年をかけてさらに便利なツールセットを載せていきたいと思っています。

――バージョンアップが行われる？

アラード　そうですね。どんなスパンになるかはわかりませんが、プラットフォームに合わせてかなりの頻度でバージョンアップをさせていくことになると思います。そうやって少しずつ熟成させていくつもりです。PCでXbox Liveをサポートする機能に関しては、来年の前半をメドにウインドウズ用を開発者に提供したいと思っています。最終的には、「こういうゲームを作りたい」というときに、3～4人のクリエーターでプロトタイプを容易に作ることができるようになるわけです。



J Allard

マイクロソフト
コーポレート バイスプレジデント
チーフ XNA アーキテクト

Jアラード

ゲームの立場を高みまで押し上げるツールXNA

――XNA対応のソフトを遊べるようになるのはいつごろからでしょうか？

アラード　"XNA対応ソフト"ですか……。たしかにXNAで作られたソフトというのは将来的には出てくると思うのですが、ユーザーの方はXNAということを考えず、ただ単にゲームを楽しんでもらいたいというのが私の考えなんです。たとえば、多くのホームページがHTMLでできているということを知らないままに、ほとんどのユーザーはホームページを閲覧していますよね。あるいはデジタルカメラで画像を撮影するときに、保存形式を気にするユーザーがいるでしょうか？　ユーザーが知らないうちにXNAを堪能している、というのが私の理想です。

――では、XNAにより、どのようなビジョンが可能になるのでしょうか？

アラード　クリエーターが夢だと思っていたものが、実現可能になるということです。一例を挙げるならば、ありとあらゆる端末につながった、ゲームのユニバースです。モニターがあってインターフェースがあれば、すぐにゲームに参加できる。それこそ、何万人単位の参加者が集まっての、リアルタイムでの戦争シミュレーションだってできるようになる。プレイヤーは、あたかも自分が本当に軍隊に入ったかのような感情を味わえるわけです。



⬆E3ではXNAで制作中の「VANGUARD」（PC版）もJアラード氏より発表された。

――ゲームライフも変わる？

アラード　PCやモバイルで遊べるということは、さまざまなタイプのゲームファンを取り込むことが可能になってきます。一年間に20分しかゲームをしない人も、毎日4～5時間以上ゲームを楽しんでいる人も参加できるような生き生きとした世界にしたい。最終的には、文化のなかにおけるゲームの位置付けを底上げしていきたいという思いがあります。ちょうど映画や小説がそうであるように……。ゲームはまだそこまで行っていないのですが、そのギャップを埋めるのがXNAというツールだと思っています。XNAというのは、ディベロッパーの方に対する私たちからの新しいメッセージなのです。XNAはすぐ明日にどうこうなる、というたぐいのものではありませんが、将来的には大きな夢を実現する仕組みとして、今後ともぜひみなさんに知ってもらいたいと思います。

XNAロードマップ

2004年3月	GDCにてXNAを発表
2004年5月	E3にてお披露目
2004年8月	ライセンシーにXNAを配布
2005年春	PC向けにXbox Liveに対応可能なツールを配布予定
2005年末??	Xbox2発売??
2009年末??	Xbox3発売??

2004年～2009年 数年のバージョンアップを経て徐々に進化

熟成

XNAをめぐる発言②

日本マイクロソフトXbox事業本部長の丸山嘉浩氏は、本誌のインタビューでXNAに対して、つぎのようにコメントしてくれた。

「これまでの家庭用ゲーム機では、世代が変わるとノウハウをゼロから築いていかないといけませんでした。たとえば、自転車の乗りかたをやっと覚えたと思ったら、つぎにはクルマの時代になった。そうすると、いちからクルマの運転方法を覚えないとならなくなるわけです。で、やっとクルマに慣れたと思ったら、今度は電車になった。そうすると、いままでの運転方法（ノウハウ）はまるで役に立たなくなってしまう。非常に非効率的になってしまうわけです。そのへんを運転方法を統一化して、スムーズに移行できるようにしたのがXNAなのです」



⬅XNAに注ぐ、丸山氏の期待もアツイものがある。

XNAあれこれ③ Jアラード氏いわく、発表後はおおむね好意的な意見が多かったというXNAだが、その反応は大別すると3つに分かれるとか。①手放しの賞賛派（おおむね多数）　②こんなものできるの？という懐疑派（1～2割程度）　③開発現場は自分たちのところで作るから興味ない（極めて少数）

XNA検証 Testimony 2

ソフトウェアの可能性を最大限に引き出して新しいゲーム体験を与えていくための開発環境

Xboxにおいて、開発ツールのサポートを統括するアドバンストテクノロジーグループ。Xboxに関する技術的な内容を知悉しているこの部署において、リードプログラムマネージャを務める田代昭博氏は、間違いなく日本でもっともXNAに詳しい人物のひとりだ。XNAに関するもろもろの疑問点にお答えいただいた。

開発環境の共有化で労力を大幅に削減する

――そもそもXNAとは何でしょうか？

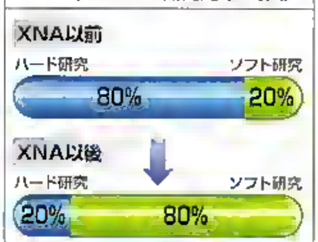
田代 フレームワーク概念がいちばん近いかもしれませんね。フレームワークというのは"枠組み"という意味なのですが、XNAはその枠組みを開発環境として提供していくことです。

――XNAという文法で統一された"場"のようなものを提供すると？

田代 そうです。そしてXboxの開発キットで使用されているツールは、徐々にXNAのフレームワークに対応しつつあります。あと、Windowsプラットフォーム全体に対しても、XNAのフレームワークが使用できるようにするアプローチを行っているんです。

――では、フレームワークを提供することで、どんなことが可能に？

XNA導入による開発比率の推移



田代 世の中に存在するたくさんのサービスや技術をひとつの枠組みの中で定義することで、それぞれが結びついて新たな可能性が生まれてきます。それにより、顧客にさまざまな体験を行ってもらうことが可能になるんです。

――それがゲームの開発ツールに応用されたものがXNAだと？

田代 そのとおりです。XNAはゲーム開発者に対するソリューションです。マイクロソフトが現時点でやろうとしているのは、PCとXbox、次世代機、そしてWindowsが入っているデバイスに対して、共通したゲームの開発ツールを提供していこうということです。たとえばXboxの開発ツールを使用していた開発者の方たちは、ほかのWindowsのプラットフォーム上のソフトウェアを開発する上で、ツールの新しい操作方法やたくさんの違ったライブラリを覚える必要がなくなります。

――そのことで、開発時の労力が大幅に削減されうるということですよね？

田代 はい。現状ゲーム制作がどういう割合になっているかというと、さまざまなケースがあると思うのですが、8割が対プラットフォーム用のツール作成に費やされていることがほとんどです。で、残り2割がクリエイティビティに費やす時間。この開発に関わる煩わしい部分を簡略化して、クリエイティビティなことにもっと時間を使いましょう、というのがXNAの思想です。極端に言ってしまうと、この8割と2割の割合を逆転させることです。

そのためには整備しないといけない。たとえばそれは、フォーマットの定義だったり、各コンポーネント間のプロトコルの整備やドキュメントの整備だったりします。そういった整備、規格を統一することに対して、マイクロソフトはイニシアチブを取るということです。いま存在するグラフィックツールでも、それぞれ独自なフォーマットを採用している例もあり、プログラマーはそれぞれにあわせてツールを作成することもある。結果として、煩わしい思いをすることが多いのです。

XNAのコンポーネントが開発環境を覆いつくす？

――XNAという場で、どのような文法で展開していくか主導していく？

田代 まあ、そうです。ゲーム開発を行う観点から見て、そこに存在するたくさんのすばらしいテクノロジーを統合し、それらを有効に活用できるように展開していくことに協力をしていきたいと考えています。規格の統一もそのひとつです。たとえば、家庭用のDVDでそれぞれ規格が違ったら、非常に煩わしいでしょう？ どんなDVDプレーヤーでも同じようにソフトが見られるほうが便利なわけです。

――ということは、XNAのフレームワークを使用して開発されたソフトウェアのコンポーネントは、XNA上で動作が保証されると？

田代 基本的にはイエスです。XNAのフレームワークを使用した各社のコンポーネントやミドルウェアさんが持っているさまざまなソフトウェアのテクノロジーが、XNAの世界で相互に利用できるようになります。たとえばどこかの開発会社が、リアルな表現ができる物理演算のコンポーネントを開発したとします。それがXNAの世界で動作が保証されるので、たくさんの開発会社が使用することで、よりリアルなゲームがたくさん市場に存在することになる。そうすると、ゲームメーカーが必要なコンポーネントを、自由に組み合わせて使用できるようになります。この技術は映像の中だけで終わることはありません。ですので、ミドルウェアメーカーさんは我々のパートナー様として非常に重要な位置にあります。いつの日か、特定のツールを使って、いろんなプラットフォームのソフトが開発できるという時代が来るかもしれません。



Akihiro Tashiro

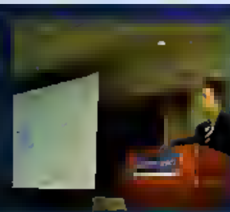
マイクロソフト
Xbox事業本部
アドバンストテクノロジーグループ
リードプログラムマネージャ
田代昭博

――それだけ可能性の幅が広がる？

田代 XNAの取り組みの中のひとつにXbox Live上で使える各種サービスを、Windows PCでも使用できるようにツールを提供する、という動きがあります。これはPCにおいても統一されたサービスを提供できるということになるでしょう。将来的な話ですが、同じフレームワークを共有していれば、通販サイトとゲームとの連携なども可能になるわけです。とにかく、ソフトウェアでさまざまな可能性を拓いて、いろんなことのポテンシャルを引き出すのがソフトウェアの役割だとマイクロソフトは考えています。その実現のために開発ツールを含めたソフトウェアを提供するように努力をしています。ゲームの世界ではハードウェアの機能や可能性を最大限に引き出して、より開発しやすい環境を作成し、顧客に新しい体験を与えて行きたい、そのためにどのような開発ツールや考えかたが必要になるのか？ そうした考えの下にXNAは生まれてきたんです。

XNAをめぐる発言③

5月に行われたスクウェア・エニックスの2004年3月期連結決算発表で、和田社長がXNAに対するコメントを寄せた。氏はXbox Liveに対して「完全クローズドなネットワークで、我々の方針とは異なっているため参入していません」と発言したのに引き続き、「ただ、XNAからマイクロソフトの思想がかなり変化しているのではないかと思う。XNAは我々が考えているアーキテクチャーにも似ているのではないでしょうか？ これはもう少し見てみたいと思います」とコメント。XNAに大きな関心を寄せていることを明らかにした。このまますぐにスクウェア・エニックスがXboxに参入というわけにはいかないだろうが、業界にとってXNAが大きなインパクトを与えたことが証明された形になった。



←あるいはXNAが業界に嵐を呼ぶ引き金になるか？

XNAあれこれ④ XNAのビジネスプランのお話をひとつ。あくまで可能性の話だが、ディベロッパーに無償でXNAを配布してプレゼン用にソフトを作成してもらい、そのソフトが発売元から発売OKとなったら金銭が発生する、というもの。これなら貧乏（失礼）メーカーでもとりあえず形になるものは作れるわけだ。

XNA検証 Testimony 8
モノ作りの選択肢が増えるXNA 開発の効率化が図れるのも魅力

よりよいゲーム作りを提案するXNA。当のクリエーターはXNAをどのように捉えているのか？　ここでは、高い技術力で知られるフロム・ソフトウェアの竹内将典氏に話を伺った。『O・TO・GI』シリーズのプロデューサーなどで知られる氏は、XNAにどんな可能性を見る？

ハリウッドスタイルの分業制が今後は増加する？

――クリエーターの立場から見てXNAをどう思いますか？

竹内　ハードまわりの解析に費やす労力をある程度短縮できるのは、何よりのメリットですね。ハード立ち上げ時には、開発環境の整備だけで、プロジェクト全体の70～80パーセントを費やす必要があるわけですが、その部分を20パーセント程度に減らせるというXNAの構想は、とても魅力的だと思いますよ。

――ゲームメーカーにとっては、ハードまわりの開発環境の整備に費やす部分はわずらわしいもの？

竹内　従来だと、開発がスタートしても、開発環境が整備できるまでは、一部のスタッフだけがフル稼動して、残りは手が空いている、という状態が生じてしまったりしたんです。それが初めから全員がフル稼働で開発に専念できるということであれば、いろいろとできる可能性が高くなるでしょうね。

――作り手にとってはラク？

竹内　はい。とはいえ、ゲームメーカーにとっての"存在意義"は、ある意味そのわずらわしい70～80パーセントの中にこそあるとも言えるわけで、理想はすべて自分のところで賄うことだとは思います。ただし、現状そうするには開発期間&コストがかかり過ぎる。たとえば極端な話、新しいハードの性能を引き出すのに3年かかってしまって、そのあいだはソフトを1本も出さない、などという事態にもなりかねないわけです（笑）。ですので、今後はプロジェクトごとにどのようにXNAを使うか、といったといったすみ分けが必要になってくると思います。開発の一部はXNAで賄う、ということも可能ですし。いずれにせよ、開発の選択肢が増えることは間違いないです。

――その分、クリエイティブな部分に割ける時間も増えるわけですね。

竹内　XNAによって開発環境が整うのは間違いないですが、そこでいいゲームが作れるかどうかは、あくまで作り手しだいですよね。従来は、開発環境の整備に80パーセント費やすことで、その分"技術力"での勝負ができたわけです。たとえば、技術がすぐれていればゲームのアイデア自体たいしたことがなくても、それっぽくごまかすことができた部分もあった。XNAを使用するだけだと、そういったごまかしは通用しなくなるでしょうね。当然おもしろいアイデアはそうそう出てくるわけもないので、XNAが広く使われるようになったらいかにすぐれたアイデアを持ってくるかが勝負になると思います。あとは、XNAにより開発スタイルも変化していくかもしれません。XNAだと最初からいろんな作業が可能になるので、ハリウッドスタイルの分業制が増えていくかもしれませんね。

――XNAに望むことは？

竹内　XNAの構想はすばらしいと思うのですが、一方でDirectXがそうだったように、ある程度成熟までに時間がかかるかもしれない……とも思います。いずれにせよ、とにかくXNAには早く触れてみたいですね。



Masanari Takeuchi

フロム・ソフトウェア
コンセプトデザイン部 次長
プロデューサー
竹内将典

XNA検証 Testimony 9
開発者の負担を軽くしようという その思想には共感する部分が多い

ハードと開発者の仲立ちをするミドルウェア。コンセプトとして、このミドルウェアとXNAは非常に近いものをもつ。では、当のミドルウェアメーカーはXNAについて、どう考えるのか？　世界でも屈指のミドルウエアメーカー、クライテリオン・ソフトウェアの星野直彦代表取締役社長に聞いた。

基盤技術がコンテンツを左右する時代は終わった

――XNAについてどう思いますか？

星野　ゲームディベロッパーの負担を軽くして、クリエイティブな部分に時間を割けるようにするという思想はすばらしいものだと思います。その点、当社のミドルウェア、RenderWareと方向性は同じですね。近年はハードが急速に進化してきて、いわゆる基盤技術を磨くのに、かなりの負担を強いられるようになった。でも、本来ゲームのおもしろさというものはそこにはなくて、企画やストーリーにこそゲームの真髄はあるべきなんです。ところが多くのゲームメーカーは、プロジェクトごとに基盤技術を作っては壊しをくり返してきた。

――その部分をクリアーにしたのが、RenderWareなりXNAであると？

星野　そうです。基本的に基盤技術でコンテンツの出来が左右される時代は終わったと思いますよ。ところが日本のメーカーがいま苦戦している理由のひとつに、"こんな技術があるからこういうゲームが作れる"といったふうに技術からアプローチする傾向があることです。お客さんが喜ぶのは技術ではなくてアイデアなんですよ。XNAはそのへんを考えさせてくれるいい機会と言えるかもしれませんね。日本人は本来ゲームバランスと企画力にすぐれているので、そこで勝負すべきです。

――RenderWareとXNAには共通するところが多い？

星野　そうですね。ただ、XNAのほうがハードに近いところに位置していると思います。よりOS的とでも言いましょうか……。もっとも、XNAに関しては、ほかのプラットフォームで展開できないのがつらいところですね（笑）。

――XboxとPCの互換だけでは厳しい？

星野　XNAで作ったXboxのソフトをプレイステーション2に移植しようと思ったら、けっきょくいちから作り直さないといけない。欧米ではいま、マルチプラットフォーム展開が主流ですが、だったらRenderWareなりを使うほうがより効率的になってしまう。

――XNAのメリットはあまりない？

星野　そんなことはありません。XNAはXNAでメリットとなる部分は多いです。たとえば、次世代機への移行期。本当にマイクロソフトさんがおっしゃるものが用意できるのであれば、初期段階の開発期間はかなり軽減されるでしょう。また、Xbox Liveを始めてみたいという開発者にとっても、非常に便利なツールと言えます。

――XNAで動くRederWareを作るといった予定はありますか？

星野　ニーズがあれば（笑）。あと、本来ハードメーカーであるべきはずのマイクロソフトがあまりにも開発環境に近いところでソフトを出してくると、抵抗を感じるメーカーはあるかもしれませんね。そういう意味では、XNAはあくまでソフト屋の発想であるのかもしれません……。ただ、最初に言いましたように、開発環境を整備しようという、その思想には全面的に賛同しますので、まずはお手並み拝見といったところでしょうか。



Naohiko Hoshino

クライテリオン・ソフトウエア
代表取締役社長
星野直彦

XNAあれこれ ⑤　今後の開発ツールでもっとも重要なのは"物理演算ツール"だと、クライテリオン・ソフトウエアの星野氏は見る。描画能力があがるにつれ、リアルな挙動が求められるので、最近は挙動面で物足りないソフトが目立つとか。XNAのカギを握るのは、物理演算ツールの充実なのかも？

XNA検証 Future

次世代に快適な開発環境を約束するXNA 来るべきゲームに何を実現してくれる？

XNAはそれ単体で美しいグラフィックを実現してくれるわけではない。ましてや、いままでにないようなゲーム性を提供してくれるわけでもない。なぜなら、XNAはおもに開発環境を整備してくれるもの（フレームワーク）であり、それだけで何かができる……というたぐいのものではないからだ。そういう意味では、XNAによりユーザーが享受する、はっきりとしたメリットはあまり多くない。だが、一方でXNAはゲームディベロッパーにとっては、画期的なことだと言える。より快適なゲーム開発を、XNAは可能にしてくれるのだ。そういう意味では、XNAはよりクリエイティブなゲーム作りを実現してくれる"パスポート"のようなものだ。そのパスポートをうまく使って、ゲームディベロッパーがすばらしいゲームを開発したときに、ゲームファンは改めてXNAの成果を目にすることになる。XNAはゲームディベロッパーに向けて投げられた、大きな可能性の塊なのである。

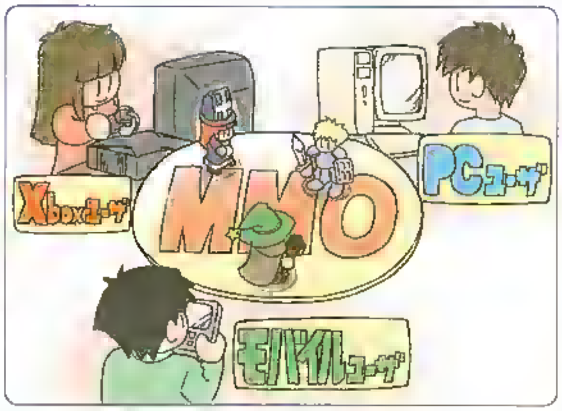
XNAだからこそ可能になること……

- ハード解析にかかる時間が大幅に減らせる（そのぶんゲーム内容の研究に時間を割ける）
- 次世代機への転換がスムーズに行える
- 低コストでのゲーム開発が可能になる
- PCとXbox、モバイルなどがいっしょにXbox Liveでプレイできる
- PCとXboxソフトを同時に開発できる
- PCとXboxで同じコントローラーで遊べる

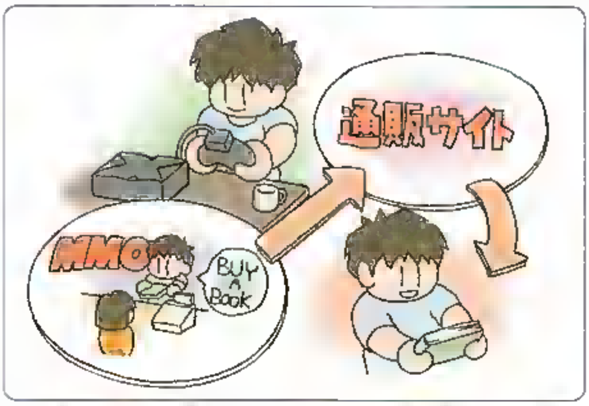
XNAが見せてくれるゲームの未来

効率的なゲーム開発を可能にしてくれるXNAの成果を目にするのは、しばらくさき。だが、フォーマットの統一化などにより見えてくるゲームの未来像もある。わかりやすい例で言うと、PCとXbox、モバイルユーザーが同時にオンラインにアクセスできる点。複数の端末でひとつのMMORPGを遊べるようになるというのは、かなり近い未来に実現しそう。

XNAのフォーマットの規格は、何もゲームだけにとどまらない。たとえば、インターネットの通販サイトがXNAで作られていれば、その通販サイトとゲームソフトとは連動できる。MMORPGの仮想世界で実際に商品を購入する、といったことも実現されうるだろう。逆に通販サイトなどがゲーム業界に参入する、といった異業種からの流れも生むかもしれない。



➡ XboxとPC、モバイルユーザーなどがMMORPGで同時にプレイ。ひとりのユーザーが別々の端末で好きなときにアクセスできるなどということも実現可能になる？



⬆ 通販サイトと連繋することで、ゲーム中に実際にグッズ（本やDVDなど）を購入することも可能になるだろう。決済方法もXbox Liveなどと一本化できる？



➡ 天気予報サイトから情報をもらい、それをフィッシングゲームに反映させてシミュレート。翌日の釣りに役立てるなどということも。ゴルフゲームなどにも応用可能。

編集後記 XNAが可能にするもの

ゲーム機のスペックが上がるにつれ、高騰化する開発費……。いまゲーム開発を巡る状況は必ずしも良好ではない。ゲームメーカーはあえて危険な冒険を避けて続編に頼り、オリジナルの良作は出づらい雰囲気になっている。「このままではゲーム業界は頭打ちになる……」とは、どのゲームクリエーターにも共通する思いだろう。XNAは、そんな状況に一石を投じようという試みだ。クリエーターにとっては、まさに「待ちに待った」発表だったといえる。そういった意味では、マイクロソフトの試みには最大限に評価されていい。とはいえ、XNAとはあくまで開発の枠組み。それを生かすも殺すも最後はクリエーターしだいとなる。Jアラード氏はXNAを「マイクロソフトからのメッセージです」と言った。クリエーターがそのメッセージをどのように受け止めるのか？ その答えが出るのは2～3年後のことになる。その日を心待ちにしたい。

XNAあれこれ ⑥ XNAでとくに注目されているのはカスタマイズ機能。ディベロッパーはXNAを自由にアレンジして、自社バージョンのXNAを作り上げることができるようになる。それだけ使いやすくする余地が残されているわけだが、オンリーワンのXNAを作ることで、さらにXNAのポテンシャルが上がる？

読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

オリンピックも終わり、気づけばもう秋の気配。時の流れが早く感じてしまうのは、毎日をダラダラ過ごしていたからかしら？　休みをエンジョイできた人もそうでない人も、Rbox、気張ってスタートでっす。



レターコロニー

涼み目的で喫茶店にねばっていたら、マスターに明らかにイヤな顔をされた海賊3人組が送るおたよりコーナー。

残暑見舞い申し上げ……って、この暑さいつまで続くのやら（ス）

誰でもいいから、あっちい夏をサマーしてくれんかの（船）

おかげサマーで、いまの船長のひと言で一気に底冷えしたニャ（宇）

●今年の夏は暑いです。暑さのあまり、隣のおじいさんがパンツ一丁で外に出ておりました。キケンです。とってもデンジャラスな午後のティータイムでした。　茨城県　雪泣手

――恥ずかしながら、暑さに負けて、我輩もついつい、宇宙服を着ないで宇宙空間に出てしまうんだよね（船）

――このとっつぁん、なんでまだ生きているのかしら。不思議だわ（ス）

●朝目覚めたら、庭の植木でセミが脱皮中でした。初めて生(なま)で見る光景に時間を忘れて見入ってしまいました。永遠ではない命、輝かせてくれ。　栃木県　闇色コヨーテ

ひとつ上の雄（？）になる瞬間に立ち会えたなんて、すてきね（ス）

すべての生きものは、限られた時間を精一杯生きてこそ。それは人間とて同じことで……（船）

●毎年夏休みは、ゲームをしたりスポーツをしたり、川に行ったり、部屋の掃除をしたり、すいかを食べたりして勉強なんかぜんぜんしません。いまが楽しかったらそれでいいのです。

福岡県　ブロッコ党

その点、ブロッコ党クンはしっかりわかっているようだな！（船）

――微妙に違う気が……。でも、楽しいことの中に"掃除"が入っているのが、なり切れない感じだニャ（宇）

●このまえ海で溺れかけたけど、なんとか自力で助かりました。ていうか、助けを呼んでも友だちも家族も笑って見てるだけでした。香川県　わこ

こういうときに、ふだんまわりの人たちにどう思われてるか、わかるのよね。あなたの場合は……（ス）

たくましく生きるんだぞ（船）

●いつもの書店にファミ通Xboxが見あたらず、ドラッグストアで購入しました。34歳独身、少し恥ずかしかったけど健康にはよさそうです。

岩手県　小心者

――表紙で癒され、Rboxでさらに癒され、ファミ通XboxにはWのヒーリング効果があるんだニャ（宇）

用法によってはあなたの健康を損なう恐れが、うぉ何をする（船）

●コントローラーの左・右トリガと、裏側にあるねじ穴に手アカがもっさりと付着していて、少しヘコみました。約2年ぶん……。

埼玉県　よっしー

――通販の洗剤みたいなやつで一気に落とすと気持ちいいわよね（ス）

ゲームがうまく進まないのは、すべてこの汚れのせいだよね（船）

●家にゴキブリが出て大変だったんです。もともと虫が嫌いだったけど、勇気をふりしぼって殺虫剤で倒しました！　皆さんは虫は嫌いですか？

埼玉県　デザートイーグル

――トンボだってオケラだってアメンボだって、みんなみんな……好きくない。手足が多いところとか（ス）

我輩は好きだぞ。とくに某惑星で採れるカブトムシみたいなのが、地球では高値で売れるのでな（船）

――海賊が商売すんニャや（宇）

●僕の行っている散髪屋では、"ふつう"と言う髪型があります。はじめて聞いたときは「へっ!?」と思いましたが、いまでは僕も"ふつう"の仲間入りです。　大阪府　EX

――人間は"ふつう"を受けいれて成長していくってのは、どうやら本当のことみたいだニャぁ……（宇）

宇吉なんかあった？　お店のボケには的確にツッ込んであげないと、シュールになってく一方よ（ス）

●先日、髪を切りにいったとき、「軽く上げてみますか？」と店員に言われ、「んじゃそれで」と適当に受け答えしました。気がつくと、なぜかオールバックに。か、軽くじゃないじゃん……。　北海道　デールテール

――「うとうとしていた数十分間の事件でした」とのことだが（船）

――うーん、ひょっとして理容師さんって、自分のリズム＆ルールで生きている人が多いのかしら……（ス）

●最近、二千円札を見ないのは、海賊の皆さんのしわざですか？

埼玉県　バルブヘッド

――二千円札を手にしたら無条件で貯金箱にねじり込む、私の"二千円札貯金"の成果が出たようね（ス）

地味だか豪快だかわかんないことしてるな、スーリンよ……（船）

●先日、散歩に出かけ、2年ぶりに歩いた道で懐かしみに浸っていると、大きいくせにす速く、さらに性格も荒い蜂に襲われてしまいました。あまりの恐怖に、マンガのような感じで全力疾走で家に帰りました！　皆さんにお聞きします！　僕は一度あるんですが、蜂に刺されたことはありますか？　秋田県　ベルド

"肩コリを蜂のひと刺しで改善"なんて話を聞くと刺されてもいいかなって、思えないわ、やっぱ（ス）

――オイラはつい戦いを挑んじゃうけど、人間の場合は、そーっと離れるのがいいらしいんだニャ（宇）

●フロに置いてある石けんにいつも毛がついてます。取ってもまたついている毛は、誰のなんでしょうか？

新潟県　よっさん43

――じつは石けんから生えてくる毛だったとしたら……うわぁ（ス）

誰か知らない人が勝手におフロ入ってるんじゃないの？（船）

●部活でラグビーをやっていて、スパイクで足を踏まれました。いつもよりすげぇ痛いなと思ったけど、皆が「走れぇ～！」とかうるさいんで、我慢して走ってました。部活が終わって足を見たら、小指の爪が剥がれて皮だけでつながった状態に……。

愛知県　aj

――そういうネタは「ガガーリンの目」係に送ってくれたまえ（船）

――絶対載せないけどな！　我慢して走るなんて、根性あるわね（ス）

スーリンが選ぶ 今月のNo.1シビリアン！

●自分を筆記用具にたとえると何だと思いますか？　私は"好きな人と両思いになれるおまじないの最中の消しゴム"。　神奈川県　ミノチラ

――オイラは"カッター傷がいっぱいついた30センチ定規"だニャ（宇）

――さしずめ私は"ひとつだけ赤い芯が入っている繰りだしペンシル"っていったとこかしらね～（ス）

キミたちずいぶんスンナリ答えているようだが、いままでにこんな質問されたこと、あったのか!?（船）

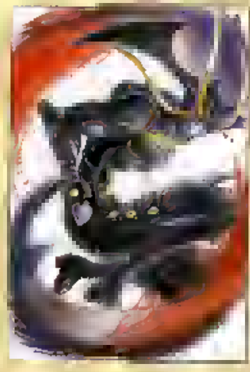
ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ））】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

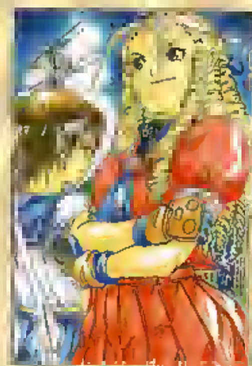
ギャラクシーイラストコンテスト

700 BOX

もうすぐ発売のXboxソフト、出てからだいぶ経つXboxソフトにまつわる、すてきなイラストを待ってるのさ(船)



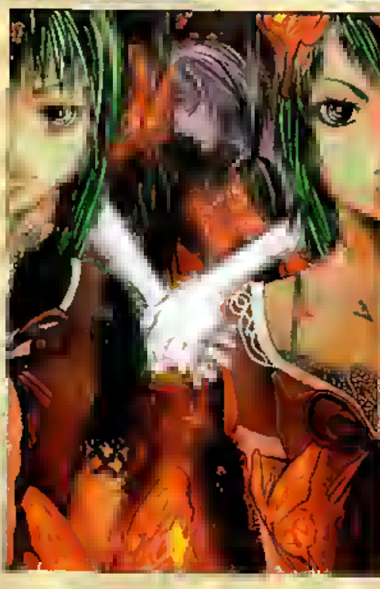
福岡県　GNA
「カプコン ファイティングジャム」の発売で、ジェダもXboxデビューだニャ〜(宇)



京都府　HRS
こちらも「〜ファイティングジャム」から。どうやら女どうしの戦いも激しくなりそうだ(船)

今月の一等星

1000 BOX

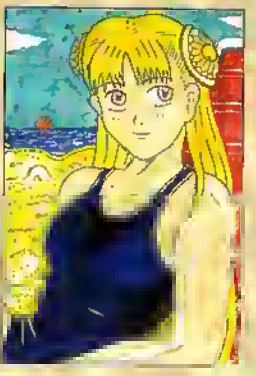


大阪府　MAZU

赤を基調にした画の中央の白い手がとても印象的。「フェイタルフレーム2」の発売がいっそう待ち遠しくなるイラストね。レースの編み編みもきれい！(ス)

ここがポイント！





神奈川県　元気娘
スクール水着姿のイングリッドとは、こりゃ意外な組み合わせね。負けたわ(何に？)(ス)



東京都　三橋はつみ
魅力的なキャラがわんさか登場する『ファントムダスト』の面々。私はもう予約済みよ(ス)



兵庫県　桂月すいか
出番(発売)待ちで少々タイクツ気味のあやねちゃん。小道具が凝っているんだニャ(宇)



福岡県　ブロッコ党
「JSRF」から、シンクロ度高めのビート&ゼロビート。ロゴがなかなか手が込んでるな(船)



福岡県　Vaanの彼女
衣装は女の子っぽくなってもハチマキは忘れないさくら。戦う女性の、さが、なのかしら(ス)



茨城県　黒々ごましお
ふと思ったけど、47と13がタッグを組んだら、"60's"って名乗ったりするのかニャ〜(宇)



福岡県　走る棺桶
「DOAU」、年明けすぐに予約したそうで。待つだけの日々も、もうすぐ終わりよ〜(ス)



京都府　軟弱者
手前の女の子たちに見とれがちだけど、大胆な構図の背景がじつに気持ちいいぞ〜(船)

川柳流星群

夏休み　ゲームやり込み　引きこもり
愛媛県　猿飛サスケ
●季語が入ってて、韻もそこはかとなく踏んでて、いい感じ(ス)

Xboxユーザーズサテライト

400 BOX

Xboxユーザーのおぼろげな全体像が見えてくる!?　今回のテーマは「ゲーム音楽、ふだんも聴いてる？」(宇)

聴いておりますとも！　曲を聴きながら、そのステージでの奮闘を思い出していますとも！
秋田県　ベルド

昨今のゲーム音楽は映画音楽並みのクオリティーがあるので、気に入った曲はふだんもよく聴きます。
京都府　CIPHER

聴いている。現実逃避するときには、欠かせない。
栃木県　脳色コヨーテ

「DOA3」のテーマ曲のnine livesを毎朝聴いてます。いつも目がパッチリ覚めます(笑)。
福岡県　えとち〜

ハードにこだわらず、いろいろ聴いております。昔メロもゲームのBGMで、すでに200曲以上入れているマニアです。
茨城県　雪泣手

聴いていない。ミュージシャンの音楽のほうが圧倒的にいいから。
新潟県　よっさん43

聴かない。ゲーム中に聴くからこそのゲーム音楽。
宮城県　ゆき

総評
9対1の割合で、"聴く"派が"聴かない"派を圧倒！　音源がチープだった昔はともかく、いまでは"幅広いジャンルの音楽を聴ける機会"として、テレビゲームは格好の存在だニャ。次回のテーマは「実際にしているスポーツと好きなスポーツゲーム、どのくらい共通してる？」だニャ！(宇)

川柳流星群

ゲーム中 オレのヒザ乗る うちの猫

埼玉県 バルブヘッド

●キミから出ている〜/fゆらぎ波を。猫も察してるんだニャ〜(宇)

宇宙最強トーナメント 400

Xboxゲームのキャラたちが最強の座を求めて大乱闘！その時、勝利者は敗者にナニを言い放ったのか！(船)

WIN あ! 免許の更新行ってねーや! LOSE

神奈川県 ミノチラ

●良識ある社会人ぶりを徹底的に見せつけての勝利。小憎らしい (ス)

WIN 怒髪天を突く!! LOSE

鹿児島県 凜々

●オイラたちには見えないけど、きっとビンビンなんだニャ。怒髪が (宇)

WIN それはチラリズムとは言わない LOSE

静岡県 シズオカン

●モロ出しだもんな。せめて前を葉っぱで隠すとかすればいいのに (船)

WIN キミ黒目ないね。まぁ、俺は白目ないけど…… LOSE

茨城県 雪泣手

●勝負に白黒つけたってーワケね。うまい。私が (ス)

対戦結果(次回のお題)

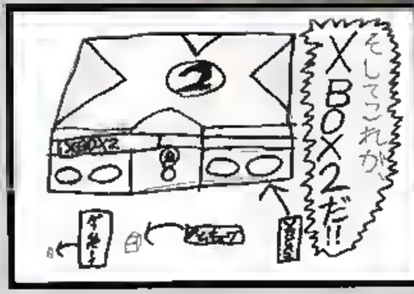
次号でいよいよ最終対決!! すべてを悟り切ったような表情の老紳士が、自分の敗北を認められない超能力戦士にたいして穏やかに語りかけた"ひと言"の真意とは!?



人類からのメッセージ漫画 500

4コママンガの4コマ目だけを募集する、未知との遭遇系マンガコーナーだニャ(宇)

福岡県 ブロッコ党



年々激化するハード戦争。MS社はモビルアーマーを投入!?(船)

東京都 三橋はつみ



「近未来 一歩違えば 珍未来」ってね。みんなも適当に気をつけて (ス)

東京都 冷めたピザ



胞子がぱんぱんに詰まった頭でどこまで飛んでいくのかニャ〜……(宇)

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目 500

「決定的瞬間！」と思ったら、携帯電話のカメラでおさえて送ってね (ス)

神奈川県 御津のおっさん!



「おとーちゃんそんなこと言わんといてーな」みたいなボヤキが奥から聞こえてきそうだニャ〜(宇)

宮城県 エクボク



しかし「本気になったMr.カラテ」とか、文章になっちゃってるキャラ名ってどうなのかしらね (ス)

東京都 冷めたピザ



コインシャワーでの1枚。よほどヒドい目にあったのか？ なんだか店主の怒りすら感じるな (船)

埼玉県 葉月



貼りついたような笑顔。とはまさにこのこと？ 微妙にアンニュイさも漂ってるのよねぇ……(ス)

●次回の推奨ネタは「王室の情緒を感じるモノ・風景」です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報 500

■全Xbox Live対応レースゲーム リプレイ中、つねに右下に「これは実写ではありません。ゲーム画面です」と表示されるパッチを配信。 愛知県 aj

■マジック:ザ ギャザリング バトルグラウンド 新マスター"マギー審司"及び新モンスター"ラッキー"のデータ配信。 静岡県 韮沢進

■DEAD OR ALIVE Ultimate かすみ、あやねに武器として"ヨーヨー"を追加。もちろん、制服着用時のみ装備可能？ 滋賀県 米騒動

■NINJA GAIDEN 51個目の幻のスカラベを入手すれば、ショッカーのコスチュームをGET！ 茨城県 雪泣手

■パンツァードラグーン オルタ オルタ用ロングヘアを配信。これでアナタも"アゼル"になれる！ 新潟県 チャンプア

航海日誌 cosmic journal 船長の巻



次号の「宇宙最強トーナメント」コーナーは、最終回記念ということで、掲載時の加算ポイントを600にする。たくさんの応募、待ってるぞ。あと、東京都の蝶子くんをはじめ、多くの皆さんから「人類からのメッセージ漫画」コーナーはテーマが大きすぎて投稿し辛い……という意見をもらっている。次号で何らかの対策を立てるつもりなので、二の足を踏んでいる投稿人は期待していてくれ。ではな。

Reader's review

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

Tom Clancy's Rainbow Six 3

クロスレビュー平均点　8.0点　読者レビュー平均点　8.2点

多彩な銃器類や特殊部隊っぽく迅速に行動する部下たちなど、ファンを喜ばせる要素が豊富でうれしい限り。また難易度の調整が絶妙で、ほかのトム・クランシーシリーズよりも比較的遊びやすい印象を受ける。Xbox Liveでの対戦は楽しさのあまり思わず徹夜でやってしまうことも……。

北海道　デールテール　プレイ時間……30時間

敵や味方の自然な動きや、30以上の作り込まれた銃のリアルさには目を見張るものがある。ミッションも、敵のせん滅、人質救出、潜入任務などバラエティーに富んでいて飽きさせない。だが、敵の配置が嫌らしく、死角からの攻撃が多いことと、セーブ回数に制限があるのがつらい。

福島県　せいたま　プレイ時間……16時間

「ゴーストリコン」のように侵攻ルートを模索する自由さはないが、銃器のギミックや破壊演出からくる臨場感や爽快感は、格段にこちらが上。隊員たちの「あんたが隊長」と言わんばかりの言動もその気にさせられて◎。ただゲーム的な敵の出現は、攻略しやすい反面、徐々に緊張感がなくなる。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……時間

戦国無双

クロスレビュー平均点　8.5点　読者レビュー平均点　8.5点

「無双」シリーズでありながら日本が舞台になったことで親しみやすさがアップ。爽快感はそのままに、戦略性がやや必要になっています。他機種版からの追加要素は普通なため、すでにプレイした場合は買う意味を見いだしにくいが、完成度はとても高いです。未体験の方はぜひXbox版で。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……8時間

Metal Aams: Glitch in the System

クロスレビュー平均点　7.0点　読者レビュー平均点　8.0点

これは掘り出しもの。オーソドックスな三人称視点のシューティングアクションだが、武器の使い分けなど戦略性も高くやり応えは十分。操作性もよく、ロードも速い。字幕はないがミッション内容はポーズメニューで見られるので辞書があればオーケー。アクション好きなら要チェック。

千葉県　赤鶏トム　プレイ時間……25時間

グランド・セフト・オート ダブルパック

クロスレビュー平均点　9.3点　読者レビュー平均点　9.2点

他機種版に比べグラフィックは格段に美しくなり、エフェクトや小物にも手が加えられ、よりリアルになった。ロード時間は恐ろしく短く、細かな不満点も改善されている。最大の不安要素だったボタン配置はまったく異なるも意外に順応できた。楽曲も音楽ファンとしてうれしく、文句なし！

新潟県　JIRO　プレイ時間……40時間

自由度が高い！　登場人物がみんな悪いヤツに見えてしまうのはこのゲームの味。好きな曲を聞きながらドライブするだけでも楽しい。全体マップが広くて最初はとまどうかもしれないけど、慣れればへっちゃら。目的地が画面左下のマップに表示されるので、迷うことはなさそう。

大阪府　北野正幸　プレイ時間……12時間

XIII ～大統領を殺した男～

クロスレビュー平均点　7.8点　読者レビュー平均点　9.5点

とにかくこの映像表現にものすごいインパクトを感じました。デモの見せかたや敵を倒したときの表現！　難易度も非常に抑えられているため、FPSを難しいと思っている人たちにもオススメできる作りになっています。シナリオもサスペンスドラマのような仕上がりで◎でした。

大阪府　サファイア　プレイ時間……12時間

トップスピン

クロスレビュー平均点　7.8点　読者レビュー平均点　7.5点

豊富なステージやリアルな効果音が生み出す雰囲気は秀逸！　失敗も多いリスクショットの存在がグラフィック以上のリアルさを感じさせる。キャラの動きも多彩で見ていて楽しい。ローディングの多さや男子VS女子ができないなどの不満点もあるが、価格を考えれば十分な出来。

東京都　三橋はつみ　プレイ時間……11時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は9月11日(土)消印有効

はちみつガーデン

斎藤かよこ

その30. 間違えちゃった　スターウォーズ ジェダイナイト：ジェダイアカデミー編・



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

8月30日現在（総集計まであと7号）

1	三橋はつみ	東京都	7400p
2	MAZU	大阪府	7300p
	走る棺桶	福岡県	7300p
4	元気娘	神奈川県	7100p
5	GAMES BOND	高知県	6500p
6	雪泣手	茨城県	5500p
7	G.N.A	福岡県	5200p
8	闇色コヨーテ	栃木県	4900p
	aj	愛知県	4900p
10	デールテール	北海道	4400p
11	ATUBI	東京都	4000p
12	ブロッコ党	福岡県	3600p
13	HRS	京都府	3500p
	望月すいか	兵庫県	3500p
15	EX	大阪府	3300p
16	やおよ	愛知県	3200p
17	北野正幸	大阪府	3100p
18	バルブヘッド	埼玉県	3000p
19	エクボク	宮城県	2900p
	鉄騎者	京都府	2900p

川柳流星群

静寂を　かき消すほどに　ファンの音　鹿児島県　凛々

●恐怖系ゲームをするときは、Xbox本体を遠ざけるべし（総）

募集中コーナーご案内

●人類からのメッセージ漫画：人類史上画期的な、4コママンガの4コマ目のみ募集！　「オチた」と思わせる珠玉のコマを送ってね。ハガキ横サイズで！●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ●メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名+ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.2 「妄想が育んだスキルの数々!?」

Text：二木幸生

『ファントムダスト』プロデューサーの二木と申します。いよいよ、発売日まで1ヵ月を切りました。これが載るころは製作作業も終了しているはずです(涙)。体験版をぜひ楽しんでくださいね！

全年齢向けに作っていたのに、ミカンちゃんのせいでCERO(対象年齢)が15歳以上推奨になってしまいました。なんだか複雑な心境です。ゲームに必要なのは愛(エロ!)&バイオレンスだ!と言っているのでオーケーといえばオーケーなのですが。それならそれで，もう少し踏み込んだのに……。

もっとも，このゲームの売りはバイオレンスのほうです。ほとばしるオーラ。身体は宙を舞い，飛び交うエネルギーに敵ごと空間はえぐり取られる！　敵の反撃で壁に打ちつけられ，崩れた橋の破片の中からオーラをまとって立ち上がる!!　我々の魂に刻まれた，あの80年代～90年代的アニメシーンを最新のハードで，というのが『ファントムダスト』のコンセプト。マトリックスが，アニメを写実的に映画にするなら，こっちは最新のリアルタイム3Dグラフィックでやろう，というのが最初のころに話していたビジュアルの方向性でした。

企画が始まった2年まえは一時期に比べるとなりはひそめていたものの，某国民機の影響で，まだ"ゲームらしくないゲーム"がもてはやされていた時期です。だけど，その「ライトユーザー向けじゃないゲームはダメ」という空気に真っ向から反対した"ゲームらしいゲーム"を作りたいという空気は，確実に僕らのまわりにはありました。派手なアクションとコアユーザーを満足させるやり込み要素。それを兼ね備えたバイオレンスもの。それを具体化したのが，本作の300種類以上ある超能力です。

超能力，って言って何を思い浮かべます？　いろいろありますよね。サイコキネシス，テレポート，テレパシーなどのスタンダードなサイキック系。格闘マンガによくある"気"の撃ち合い，某アニメのエキスパート集団，ライトノベルやファンタジー物で使われる魔法や召還魔法っぽいもの，山田風太郎モノの忍術。ちょっと古いものだと『幻魔大戦』や『超人ロック』とか。

300種類，という数は，ゲームシステム的に最低限それだけのスキルが必要だったこともありますが，そういう"超人的能力"を使ったごっこ遊びをやりたい，というのがありました。だから，ストイックに超能力を突き詰めずに「何でもあり」の方向でやっています。開発でいちばん楽しかったのは，その300種類のスキルの内容を考えていた1ヵ月です。大の大人が会議室に集まって，朝から晩まで，真顔で「光学迷彩だけは外せない。絶対欲しい」「やっぱ，炎使いだろ」とか「虎やら龍のオーラで敵の能力を消すんだよ。攻撃を消すのは虎で守備を消すのは龍！」とか語っているのは，端から見ていると変な人たちですが，当人たちにとってはかなり濃密で幸せな時間でした。

開発スタート時に話していたそういったさまざまな能力のうち，すべてが実現できたわけではありません。しかし，かなり近いものになったとは思います。この号に同梱してある体験版で，その片鱗を感じてみてください。

Les infos chaudes du Xbox N29

Par Gregoire Hellot

フランス発Xbox事情



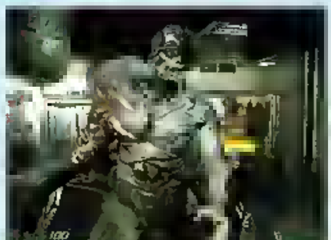
GREG (Gregoire Hellot)

「RISING SUN ROCK FESTIVAL」の友人の読売ブースで新聞を配りながらゴチロリ。2時間しか寝なかったフランス人。HIGH-LOWS最高！

TITLE デビルウィングは空を飛び、デビルゲームはDoom3

どこから話せばいいのかなー？　『Doom』(ドゥーム)ってのは世界一有名なPCゲームだからね。FPS(ファースト・パーソン・シューター)の大物，大先輩って感じかな？　それは十年くらいまえ、その革命的なアクションでライト層からオタクまですべてのユーザーの心を奪って大ヒットしました。発売2年後には，全世界のパソコンの約80パーセントに『Doom』がインストールされているって数字もありました。ネットワークで対戦プレイができるので，いくつかの会社では"『Doom』禁止令"が打ち出されたほどでした。続いてすぐ『2』が出てきて，人気度はさらに加速。生みの親のJohn Karmackはスゴ腕のプログラマーとして認識され，有名になりました。それから6年間いくつかのゲームを手がけたのち，やっと『Doom』の完結編が登場！　4年にも及ぶ開発の苦労と涙がやっと現実になり，世界中のゲーマーが震えながら体験しています。今回の舞台はなんと、火星の軍本部。あるきっかけで主人公以外の人間が誰もいなくなり、魔界から現れた魔物たちとのサバイバル・FPS。怖い雰囲気をかもし出す暗いステージと，賢くなった敵がプレイヤーを夢中にさせるんです。

でも、PCユーザーがどんなに幸せでも家庭用ゲーム機のユーザーは違う。『Doom3』のひとつの特徴として、ゲームのグラフィックエンジンの開発にともなってハードメーカーが次世代の3Dチップなどを開発し，その未完成・実験的な部分もゲームの開発チームと共有しながらゲームが作られた、という点があります。だから『Doom3』というゲームはある意味，"未発売のPC"用のゲームなんです。来年のPC用のゲームが今年出た、って感じ。現在の最強のPCでさえもフルオプションの『Doom3』を活かすことはとても難しいわけで，そんな世界一の出来をうたうゲームを家庭用ゲーム機へ移植することなど無理……だけど，さすがはチャレンジ好きのJohn Karmackさん，一昨年，早々にXbox版も作ることを電撃発表しました。それ以来、年中無休で、できる限りオリジナルのPC版に恥をかかせないようにがんばっているんです。Xbox版の海外での発売日は今年のクリスマスを狙ってるようですが，年末までの完全アップはなかなか難しそう。PC版よりキレイにはならないけれど，Xboxナンバー1の完成度を目標にしているらしいです。Xbox版はまだ途中だけど、あんなPC版を見せられたら、期待するしか！



←ホラーテイストの強い世界観が魅力的な「Doom3」。モンスターたちも怖～い。



→最新技術を結集して作り出された美しいグラフィック。Xbox版はどうなるのか？

※写真はPC版のものです。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：14 ゲーム原理試論

連載開始から1年が経過した。これまでこのコラムでは、ゲーム研究の原理ともいうべきトピックをいくつか選択して、僕の考えかたを書いてきた。たとえば、ゲームの楽しさとは何か、なぜ人間はゲームで遊ぶのか、人間が遊ぶゲームにはどのような種類が存在するのか、そして、人間はゲームからどのような影響を受けているのか、という問題だ。これらは、ゲームを研究するうえで避けては通れない根本的な問題ばかりだ。

個別的にゲームを研究している研究者はいるが、これらの問題を系統立てて解明した研究者はまだいない。だからゲーム研究は、未完の学問といえる。むしろ始まったばかり、といったほうがよいかも知れない。僕とてゲームの体系的な学説を主張できるまでには至ってはいない。しかしながら、連載2年目に入った節目として、これまでの僕の考えかたをまとめておきたいと思う。

イヌがじゃれあって遊ぶように、人間にも原初的で単純な遊びが存在する。その意味では、遊びはいかなる動物にも存在するとさえいえる。人間の遊びがほかの動物の遊びと異なるのは、ゲームにルールやインターフェースを持たせたことだ。鬼ごっこやかくれんぼのようなボディゲーム、将棋・囲碁・チェスのようなボードゲームも、みなルールとインターフェースを持っている。そして、コンピュータ科学が発達した現代、遊びとしてのゲームが到達した姿がテレビゲームである。人文社会科学的な知恵と自然科学の技術がテレビゲームには凝縮されている。だから僕は、テレビゲームは現代の知的複合体だと考えている。

テレビゲームがもたらす楽しさ・おもしろさというのは、ゲームとプレイヤーとの双方向性（インタラクティビティ）に基づく。しかし、単にプレイヤーがゲームに向き合っているのじゃない。プレイヤー自身も、ルールやインターフェースとともに、ゲームを構成する要素のひとつとして捉えるべきなのだ。この見かたは、ゲームをハードやソフトなどのモノとして考えるのではなく、現象として見るところに斬新さがある。

プレイヤー、ルールとインターフェースの三者に適度なバランスがとれたとき、ゲームは人を楽しませる力を獲得する。僕はそれをプレジャラビリティと呼んでいる。プレイヤーのスキルの程度に比べて、ルールやインターフェースが難しすぎても簡単すぎてもゲームは楽しくない。同じように、ルールとインターフェースのあいだにもバランスがとれていなければならない。インターフェースが立派でもルールがつまらなければ、そのゲームはおもしろくない。

プレジャラビリティを実現したおもしろいゲームには、ついつい夢中になってしまうものだ。そこで心配になるのが、いわゆるゲーム中毒だけど、そもそも中毒というのは非常にまれな症状だ。でも、快楽を追い求めようとする人間の脳が暴走すると、ゲームもギャンブルと同様、中毒を引き起こさないとは限らない。ゲーム中毒に対するもっとも効果的な治療法は、おそらくゲームを手放すことである。そうならないために、プレイヤーはゲームリテラシー、すなわちゲームで火傷をしないためのゲームとのつき合いかたを身につけなければならない。

次回以降は、僕が考えるゲームの本質という観点から、テレビゲームの歴史を振り返ってみたい。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

新 ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER REVOLUTIONS Vol.17

ブレイブゲーマーとは
全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始、一年目。

オキテ

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は負けゲーム。原稿締切時点で判定。



チャレンジャー
ライターいじり

8月といえば某同人系巨大イベント（？）。僕もいちおう参加してきました……3日間全部。生き地獄とはまさにこのこと。とても充実した夏休みでしたよ……。皆さまはどうでしたか？

イベントで大忙しの夏 気づいたら日は流れ……

7/24 とにかく暑い……。クーラーはありません。だって、ここは幕張メッセの前。今日は"東京キャラクターショウ2004"の日だから……。

7/25 出だしからアレな感じでしたが本題。『Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray』です。

7/26 やたらと長い名前ですが、要するにウェイクボードで波乗り王者を目指すワーコレソフトです。

7/27 さっそく大きな障害が。言葉の壁です。ステージクリアーの条件が画面に表示されるんですが、英語なのでいまいちわかりにくく……。

7/30 仕事がひと段落。明日からしばらくはうるさい担当のEさんも出張だし、がぜん気合が入ります！

7/31 とは言いつつ、やる気だけでは破れない言語の壁。高校生のごとく辞書で調べながら進めます。ちょっと息抜きのゲームも欲しいかも。

8/1 編集部恒例のフットサル。なんと今回の相手はアイドル軍団！ ここぞとばかりに抱きついたり触ったり……できるわけありません。

8/3 英文読解に疲れたので見るからにやさしそうな『グーリーズ』をプレイすることに。お化け屋敷で恋人を救出するのが目的みたいです。

8/5 Eさんご帰還。本当にうれしいです。お土産も何もありません。

8/7 全5チャプター中、チャプター2まで終了。「出張中に1本くらい終わらせる時間はあっただろ？」というEさんの言葉はスルーです。

8/8 10発の攻撃で10体のグーリーを倒さなければ進めない部屋が登場。厳しすぎます。周囲の家具を殴ると、味方のキャラが出てくることに気づいたのは数時間後……。

8/9 広島へ2年ぶりの帰省。何か大事な荷物を忘れているような気もしますが、まぁいいでしょう。

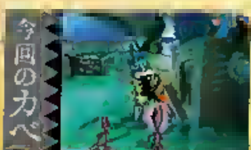
8/12 4日間の短い帰省が[illegible]りの新幹線の中で、やっと忘れ物に気づきました。Xbox本体とソフト……。

8/13 今日から3日間ビックサイト通い。"私用"ですが、決して直射日光の下で行列に並んでたり、コスプレイヤーさんを見ながらニヤニヤしていたわけではありません！

8/15 全日程終了。この1週間で自分の体力の限界を超えられた気がします。ゲームは……。今日は寝ます。

8/18 さすがにこのままじゃマズイということで、眠気と戦いながら『グーリーズ』。終盤は詰まることなくクリアー。でもひと言。ずっと主人公だけを操作してきたのに、最後のシーンだけ……これいかに（笑）。

今回のカベ



↑少ない手数で戦うシーン。味方の存在に気づかず大苦戦。

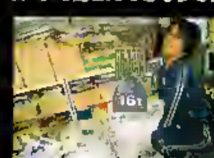
ゴールまであと
119／159タイトル

審判の時間!!

8月の発売ソフト本数……1本
今回の消化ソフト本数……1本

セーフ！ と思ったら……

「こういうときに本数を稼めておかなくていつ稼めるんだよ！」とEさんからお叱りの声。とともに、読者の皆さまの声まで聞こえてきそうです……。



←お盆にひとりで編集部の掃除。祇って寂いものだったんですね。

とことん2本同時攻略！成り上がれ!!

今号も『GTAⅢ』と『GTAバイスシティ』を徹底攻略。路頭に迷っているチンピラ諸君に送る、成り上がり指南！

grand theft auto double pack

spec / action	グランド・セフト・オートダブルパック		アクション
	カプコン		Rockstar Games
	発売中（7月29日）		7860円（税込）
	5.1ch		1人
	非対応		18歳以上
	127ブロック		―



grand theft auto III →P.70

grand theft auto vice city →P.76

新天地で漢を磨き上げろ！

grand theft auto III





ポートランドを追われ、逃げ込んだストートン島がつぎの舞台。新たな抗争の中で生き延び、男の株を上げるのだ！

殺戮ミッション、スタントで金を稼げ！

ストートン島での抗争は激しさを増し、依頼内容も命賭けのものばかり。そうなると必要になるのが、強力な武装。ストートン島の武器屋では強力な武器や防弾チョッキを購入できるのだが、安い物ではない。そんなわけで、ここではサックリとお金稼ぎのできる殺戮ミッションとユニークスタントへのチャレンジをオススメ。お金を稼ぐことができ、ストレスも発散できる(?)一石二鳥の殺戮ミッションとユニークスタントを解説するぞ。



↑なにかとお金のかかる、ストートン島の生活。



↑殺戮ミッションは弾数を気にせず撃ちまくれるのだ。

殺戮ミッションで地獄送り！

ストートン島には7種類の殺戮ミッションがある。なかでも難易度の高いミッションを解説しよう。ミッションの番号は、MAPのドクロマークの番号と連動しているぞ。また通常の場所にドクロがない場合、①～⑦に出現しているのでチェックしよう。

② クルマ15台を破壊しろ

ドクロを取ったら、通りに出てクルマを狙い撃ちしよう。大破したクルマで動けないクルマを狙っていけば、容易に破壊することが可能だ。



↑手配度が上がっても、ミッションクリアーで回復するぞ。

④ Yardieを17人始末しろ

Yardieを始末するのだが、スナイパーライフルで頭を撃ち抜かないとカウントされない。ビルから飛び降り、路上で狙い撃ちすると楽だぞ。



↑ビルの上から撃つより、路上に降りたほうがいい。

⑦ クルマ8台を破壊しろ

ドクロを取ったらクルマに乗り込み、隠れ家近くの立体駐車場に入ろう。中にはクルマが多数あるので、片っ端から破壊して回ろう。ミスがなければ安定してクリアーできるぞ。

クールに決めろ！ ユニークスタント

大空に向かってダイブする、ユニークスタントに関しては、速度の出るBansheeを使用していれば、問題なくクリアーできるだろう。注意が必要なのは、アスカの依頼場所付近のスタント。着地地点が狭く、勢いがつきすぎると海に落ちてしまうこともある。空中でブレーキをかけておけば問題ない。中央のスタントは、ビルのガラスを突き破らないと見つからない。周囲を注意深く捜そう。



↑ビルのガラスを破ると、飛びやすそうな階段が。ここのスタントは気持ちいい！

立体的な道路の構造を覚えよう
ストートン島MAP

新たな舞台となるストートン島は、ポートランドと比べると整備されており、細い路地などもなくスッキリした街並だ。Bansheeや高級スポーツカーがふつうに走っており、ブルジョアジーな感じである。

MAPには高低差があり、ところどころ立体交差になっている。画面上のレーダーMAPを頼りに進んでも、目的地に辿り着けない場合もあるだろう。どの交差点がどの道につながっているのか、早いうちに理解しておこう。



※ドクロマークの①～⑦は①～⑦に対応しています。

広いガレージを有効利用

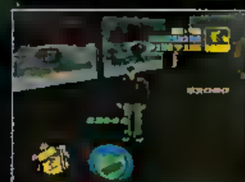
ストートン島にある隠れ家のガレージは広い。大型のクルマを入れられるだけではなく、複数のクルマを入れてセーブすることが可能なのだ。



←Bansheeを複数台入れて、金持ち気分に浸れ！

主要施設をチェック

武器屋では、スナイパーライフルや防弾チョッキも売られているので、見ておこう。塗装屋近くの立体駐車場では、多くのクルマを拝借できる。



←防弾チョッキ、スナイパーライフルを買えるのは嬉しい。



→いくつかある駐車場をチェックして、クルマを拝借しよう。

ポートランドMAP



ポートランドへの道はつながった

ストートン島へ辿り着いた直後から、ストートン島とポートランドを結ぶ橋、地下道、地下鉄が開通するようになる。シナリオでポートランドに向かうこともあるので、どうつながっているのか確認しよう。



↑大破していた橋も、完全に修復。ポートランドへの主要道路になるぞ。



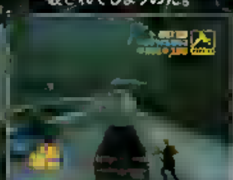
↓地下道は狭いので、速度を出しにくい。時間に縛られないときに使おう。

自分のまわりは敵だらけ

隠れ家の北東はコロンビア・カルテルの縄張りになっており、通るだけで銃撃される危険地帯になっている。ポートランドではマフィアも襲ってくるようになっており、近寄ると瞬殺される恐ろしさだ。



↑コロンビア・カルテルの武装は弱いので、通る程度なら問題ないぞ。



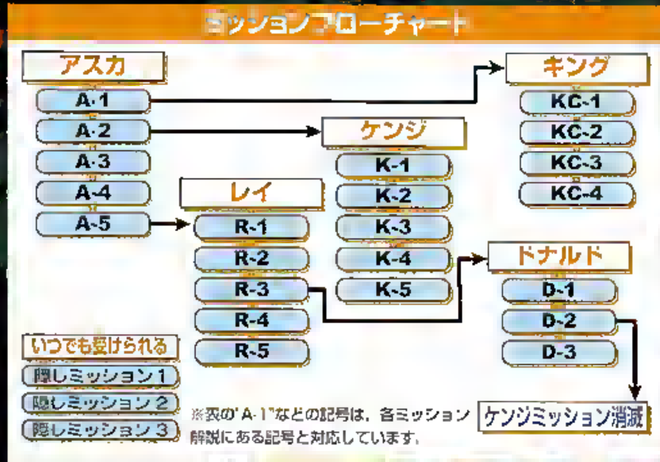
↓マフィアの火力は半端ではない。クルマも一瞬で爆破されてしまうのだ。

難易度、過激度がさらにアップ！ ストートン島ミッション

今回攻略するのは、ストートン島を舞台とした22のミッション。時間設定がシビアなミッションや、激しい銃撃戦を求められるミッションが多いので、しっかりと準備を整えておこう。また、シナリオを進めていくことで、新たな依頼者が登場してくる。強力な武器が入手できるミッションをさきにクリアーすると、あとのミッションが楽になるぞ。



↑ミッションR-2をクリアーすると、強力な武器を購入できる。早めにクリアーするべし。



※表の"A-1"などの記号は、各ミッション解説にある記号と対応しています。

Asuka Kasai アスカ・カサイ

なにやら、マリアと怪しい関係。時間に厳しいミッションが多いぞ。

依頼場所：アスカのコンドミニアム

A-1 Sayonara Salvatore 報酬：＄25000

裏切り者サルバトーレに別れを告げろ

ポートランドのルイージの店から出てくる、サルバトーレを始末するのが目的。[illegible]地に着き、スナイパーライフルをかまえよう。出てきた瞬間を狙い撃て。



←近づきすぎると失敗するので、離れた場所で待ちかまえよう。



➡時間が限られているので、依頼を受けるまえに速度の出るクルマを用意しよう。

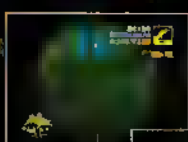


➡ボディーガードの隙間から、サルバトーレの頭を撃ち抜け！

A-2 Under Surveillance 報酬：＄15000

ストートン島に群がるマフィアを始末しろ

このミッションはスナイパーライフルが必須なので、武器屋で購入しておくこと。最初はBelleville Parkのふたり。離れた場所からスナイパーライフルで撃とう。バンに乗ったマフィアは、クルマからのウージー攻撃で楽勝だ。最後はケンジのカジノの屋上から、向かいのビルのマフィアをスナイパーライフルで狙い撃とう。ビルのマフィアは6人だ。



←公園の池には、ふたりのマフィアがいる。公園の外から狙い撃ちが安全確実だ。



➡カジノ屋上から向かいのビルを狙い撃ち。マフィアの反撃はまず当たらない。

A-3 Paparazzi Purge 報酬：＄10000

目障りなパパラッチのボートを沈めろ！

アスカのコンドミニアムを狙う、パパラッチのボートを沈めるのが目的となる。近くの桟橋に警察用ボートがあるので乗り込み、パパラッチを追いかけよう。ボートの機関銃は無制限に撃てるので、撃ちながら追跡するといい。パパラッチのあとをミスなくトレースできれば楽勝だ。注意するべきは、ボートの乗り降りだ。落ちやすいので、慎重にジャンプしよう。



←ボートの乗り降りがいちばんの危険ポイント。ジャンプの際は距離に注意。



➡機関銃を撃ちながら追跡できれば、クリアーは簡単。岩をしっかり避けよう。

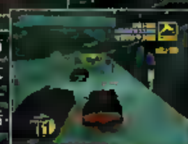
A-4 Payday for Ray 報酬：＄11000

汚職刑事レイと接触し、報酬を手渡せ

汚職刑事レイに報酬を渡すのだが、用心深いレイは指定した公衆電話に[illegible]公衆電話を回るのだが、制限時間はそこそこシビア。速度の出るクルマ、Bansheeで依頼を受けよう。公衆電話の位置はMAPに記載してあるぞ。[illegible]で、あとは公園の公衆トイレに向かうだけだ。ルートを確認しておこう。



←ストートン島の南に位置する、最初の公衆電話。街の中央を疾走しよう。



➡2番目は島の西側。外周の大通りまで出て、一直線に公衆電話を目指せ。



←2番目の公衆電話の先から下へ降り、3番目の大学構内へ向かうのが近道だ。



➡最後は公園南側の道を挟んだ場所にある。取ったら制限時間は解除されるぞ。

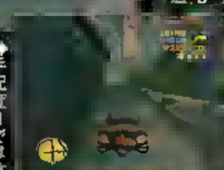
A-5 Tow-Faced Tanner 報酬：＄20000

周囲を嗅ぎ回る捜査官タナーを始末しろ

クルマに乗るタナーを始末するのだが、タナーは権力側の人間。攻撃した瞬間に指名手配度が4になってしまう。基本戦法としては、気づかれないように併走し、ウージーの掃射でダメージを与える。そして、手配度が4のままでは厳しいので、星マークを取って3に下げてから再び攻撃だ。ミッションR-2クリアーで手に入るロケットランチャーがあれば、一瞬で始末することも可能。さきにR-2をクリアーしておこう。



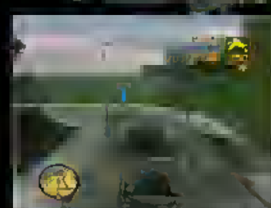
←併走しながら、ウージーを撃ち込もう。何回か撃ち込む必要があるぞ。



➡手配度4では危険すぎる。カジノ裏の星を回収し、手配度を下げよう。



←ロケットランチャーがあれば、一瞬で始末可能。



←海沿いに近づくまで待ち、一気に海へ落とすのも手だ。

Kenji Kasai ケンジ・カサイ

南東に位置したカジノのガレージでは、Bansheeなども手に入る。

依頼場所 ケンジのCasino

K-1 Kanbu Bust-Out 報酬：$30000

警察署から幹部を脱獄させろ！

ケンジから受けられる始めての依頼は、警察署に拘留されてしまったヤクザ幹部の救出。まずは適当なパトカーを手に入れて、塗装屋近くの爆弾屋で爆弾をセット。そのまま警察署に乗り付け、壁際を爆破すれば幹部が登場する。爆破で3に上がってしまった指名手配度は、警察署から出る地下道とカジノにある星マークで下げてしまえば楽勝だ。



⬅警察署のゲートはパトカーに乗って近づけば自動的に開いてくれる仕掛けだ。

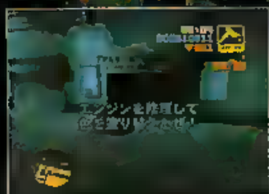


➡星マークで手配度を下げたら、ガレージのクルマに乗り換え塗装屋へ向かおう。

K-2 Grand Theft Auto 報酬：$25000

3台のスポーツカーを集めろ！

本作と同タイトルのミッションは、6分の制限時間内に3台の指定されたスポーツカーを集めてくるといった内容だ。スポーツカーは依頼されたガレージに納車していくが、原則として新車同様のピッカピカでないと駄目！　とはいえ、ガレージの隣りが塗装屋なので、そこまで神経質になって運転する必要はなし。多少時間はかかるが塗装屋で車体を直し、ガレージに納車していくのが安全確実な方法だ。それぞれのスポーツカーが駐車されている場所は、距離が離れているので時間が優先される。1回目は下見のつもりでチャレンジ！



⬅安全運転だと時間が厳しいので塗装屋を活用！



➡奥まで入れないと駄目なのでぶつけないように。

お目当てのクルマは……この3台！

Stinger



⬆カジノから西へ向かった駐車場所は、マップ表示されない路地から入っていけばいい。

Cheetah



⬆2台目のCheetahが駐車されているのは、Rockfordの病院前なのですぐに見つかる。

Infernus



⬆3台目はストートン島北西にあるスタジアムの駐車場。出口から出ないと横転するぞ！

K-3 Deal Steal 報酬：$25000

取引現場へ出向いて蹴散らせ!!

ここではYardieに化けてカルテルの取引現場へ向かい、カバンを回収するのが目的のミッションだ。ミッションが始まったら、まずはNewport近辺でYardie Loboをゲット。相棒となるヤクザの鉄砲玉を拾って、あとは取引現場の病院へ。取引現場に乗り込むと正体がバレて攻撃されるので、まずはこれを全滅させること。安全を確保したら取引現場に落ちているカバンを回収して受け渡せばいい。



⬆カルテルを体当たりで始末してから、残されたクルマを爆破するのが安全で確実な方法。

K-4 Shima 報酬：$10000

縄張りへ行きディアブロを倒せ！

ショバ代を回収していく依頼内容だが、なんと3ヵ所目で問題が発生!? 回収するハズだったショバ代をディアブロに奪われてしまったらしい。そんなわけで懐かしのポートランドに移動したら、ディアブロの溜まり場となっているHepburn Height'sの公園に急行するべし！　クルマを横付けして車内からウージー連射で全滅させたら、トランクを回収してケンジまで届けよう。これでオーケーだ。



⬆ちゃっかり拳銃で武装したディアブロ連中は、クルマで乗り入れて体当たりが簡単だ。

K-5 Smack Down 報酬：$10000

ヤクの売人を見つけて始末しろ!?

ケンジのシマで、堂々とスパンクを売りさばく売人の掃除が目的となるミッション。売人の居場所はマップに表示されるので、これを頼りに手近な場所に急行！　売人たちはスパンクを売りさばくと、マップから消えてしまうので体当たりで手早く倒していくのがオススメだ。ちなみに最低8人倒せばクリアーとなるが、それ以上だとひとり倒すごとに1000ドルの追加ボーナスが支払われるぞ!!



⬆Bansheeなど、スピードが出るクルマで体当たりがオススメ。車内から射撃でもいい。

SECRET MISSION

指定された車両に乗り込むと発生するストートン島の隠しミッションは、全部で3つ用意されている。ポートランドで経験済みの隠しミッションと基本的な内容は同じで、ラジコンを操作するタイプがひとつ、制限時間内にチェックポイントを回るタイプがふたつある。それぞれの指定された車両とミッション内容をまとめておくので、これを参考にくり返しチャレンジしてクリアーを目指せ！

Casino Calamity



⬆カジノ向かいの区画に止められた、ラジコンマークのバンに乗り込むとミッションスタート！　2分の制限時間でYakuza Stingerの撃破数に応じた報酬が手に入るのでお手軽。

A Ride In The Park



⬆公園の北側に置かれた、いかにも怪しげなクルマに乗り込むと開始。2分間に12ヵ所のチェックポイントを回ればクリアーとなるが、1ヵ所＋10秒なのでルート取りを考えよう。

Multi-storey Mayhem



⬆Newportの駐車場入口で、Stallionに乗り込むとスタート。こちらはチェックポイント通過で＋5秒、20ヵ所でクリアー。Stallionは駐車場1Fに駐車されたモノ[illegible]っていこう。

Ray Machowski
レイ・マショウスキー

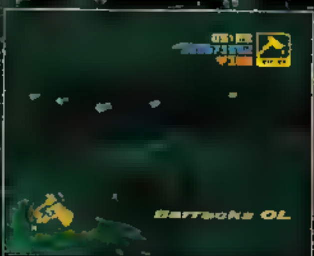
ミッションをこなして、ロケットランチャーの入手を目指すべし！

依頼場所
Belleville Park公衆トイレ

R-1 Silence the Sneak 報酬：$30000

保護された証人を始末しろ！

汚職警官・レイから受ける初依頼の内容は、警察に保護された重要な証人・マカフレーの処分。とはいっても警察署に保護されているわけではなく、Newportの駐車場近くに用意された証人保護用アパートに隠れている。ミッションの具体的な手順としては、まず証人保護用アパートの窓に向かって、手榴弾か火炎瓶を投げ込むのが第1段階。これで1階のガレージにマカフレーと護衛の警察官ふたりを誘き出せるが……、マカフレーはクルマで逃走し、これを逃がすとミッションが失敗となる。これを防ぐもっとも確実な攻略法としては、大型車両でガレージを封鎖してしまう方法。ストートン島の中で確実に大型車両が入手可能な場所は、Rockford北に位置したフィルの武器屋(R-2クリアー以降)。ミッションのクリアーまえは、正面ゲートが閉まっていて入れなさそうに見えるが、裏から回り込めば侵入できる。Barracks OLを手に入れたら、これをガレージ前に横付けして逃げられないように封鎖。あとは最初のとおりにガレージに誘き出し、手榴弾を投げ込めばミッションクリアーだ。



↑東海岸沿いの道でも、バスなどの大型車両をゲットできるが……、時間帯によっては手には入りづらいのでフィルの武器屋が確実！



↑大型車両でガレージを塞いでしまえば、マカフレーは逃走不能。ガレージの中で立ち往生しているところへ手榴弾1発でケリがつく。

R-2 Arms Shortage 報酬：$10000

退役軍人をカルテルから守れ!!

R-1でBarracks OLを入手したフィルの武器屋に到着したら、防弾チョッキを取って戦闘準備。配置された武器は手を付けずに放置しておき、カルテルが乗り込んでくるまえにBarracks OLで正面ゲートを手早く封鎖！これでカルテルの動きをかなり制限できるので、あとはフィルの前で待機。侵入してきたカルテルたちは、スナイパーライフルで各個に狙い撃ちしていくと楽に戦える。



↑全滅まえにフィルが倒されるとミッション失敗だが、真正面に立つと背中から撃たれる!?

R-3 Evidence Dash 報酬：$10000

証拠品を奪って処分するべし！

証拠品を乗せたBobcatは運動性能に優れているため、こちらも足の速いクルマでないと追跡不能。しかし、証拠品を落とさせるために体当たりすると指名手配度が上がるため、6個を回収するまで車体がもたないことも……。そこでオススメなのが追跡を中断して、手配度を下げてしまう方法。これなら楽に回収可能だ。



➡指名手配度が上がるのは1回目の体当たりだけだったりする。

R-4 Cone Fishing 報酬：$15000

裏切った相棒に制裁を与えろ!!

レイを裏切った相棒がいる場所は、ポートランド南に位置した灯台周辺の海上。Callahan Pointで停泊中の警察ボートに乗り込んで、レーダーを見ながら目的地を目指す。レイの相棒に接近すると爆雷を落としながら逃走するので、機銃でダメージを与えながら回避。爆雷にさえ注意していれば問題はないが、倒すのに手間取っていると地上に逃げられてしまうことも。こうなったら焦らずに背後からスナイパーライフルで狙撃だ！



⬅爆雷に巻き込まれないよう、機銃で船を沈めてしまえばクリアーだ！



➡地上に逃げられた場合は、スナイパーライフルでの狙撃が安全確実。

R-5 Plaster Blaster 報酬：$10000

救急車を襲って証人を消せ!?

救急車で警察署へと搬送されるまでのあいだに、証人を始末しなければならないミッション。しかし、ふつうに救急車を追跡していくと……、ミッション失敗になりやすい。そこでオススメしたいのが、強力なロケットランチャーによる強襲。あらかじめ救急車の進路で待ち伏せして、視界に入ったところで攻撃！　これで救急車は大破、全身をギプスで固められた証人が放り出されるので、クルマで体当たりすればクリアーとなる。



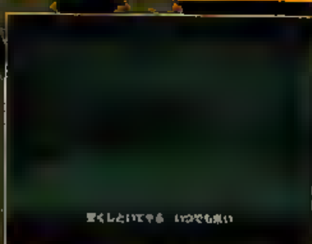
⬅救急車の進路に先回りして、ロケランを発射！　しっかり狙うこと。



➡救急車が大破したら手早く証人を処分。クリアーで手配度も下がる。

Check Point ロケットランチャーをタダで大量入手せよ!?

R-2ミッションで敷地内に配置された武器の数々だが、じつはあることをすると……、これらをくり返し入手可能だったりする。その方法とはいたって簡単で、カルテルを全滅させてからフィルに話しかけるまえに各種武器を回収。最後にフィルを始末してしまえばオーケー。これで武器を取った状態でミッション失敗となるため、くり返して強力なロケットランチャーも手に入るってわけだ。



↑ロケットランチャーはクリアー後にフィルから購入可能だが……、かなりの高額となる。

安全を確保して武器を回収！

➡なにはともあれ、まずはカルテルを全滅させることが最優先事項。コンテナ上の火炎瓶とロケットランチャーはクルマを踏み台にして回収していこう。





⬅各種武器を回収し終わったら、フィルに話しかけずに倒す。これを10回もくり返せば、これ以降は武器を購入しなくても済むくらいの量が手に入る。

店主を消して……リトライ!!

Donald Love ドナルド・ラブ

報酬に見合った過激な難易度の高いミッションが多いので要注意!

依頼場所
Bedford Pointのビル

D-1 Liberator 報酬:$40000

カルテルから老人を救出せよ!

ドナルドから受ける初依頼は、カルテルに囚われた取引先の老人を救出してほしいとの内容。目的となる老人が捕まっているカルテルのアジトには、Cartel Cruiserに乗った状態でないと入れない。とりあえずはFort Steuntonへ移動して、侵入に必要なCartel Cruiserを手に入れよう。アジトに到着したらゲートが閉まらないようにCartel Cruserを降りて、スナイパーライフルで広場を掃除。ガレージに囚われた老人を捜す際は、新たに手に入れたクルマを盾にしてシャッターを開けていく。



↑アジトの護衛はこちらが近づかなければ攻撃してこない。入り口付近から狙撃していこう。



↑老人の位置はランダム。ゲートが閉まらなければ、クルマを壊されても補充が簡単だ。

D-2 Waka Gashira Wipeout 報酬:$30000

若頭ケンジを見つけ始末すべし!!

おつぎの依頼内容は、ヤクザの若頭・ケンジをカルテルの仕業に見せかけて始末しろとのこと。さきにケンジのミッションをクリアーしていないと……、ここで消滅してしまうので要注意! まずはD-1でお世話になったCertel Cruiserを見つけだして調達。あとは隠れ家付近の立体駐車場に乗り入れ、最上階で会合中のケンジを始末して脱出!! 護衛のヤクザは倒さなくていいので、ケンジだけを狙ってクルマで突っ込もう。



↑スピードが出ていないと一回で始末できない。アクセル全開で突撃!



➡屋上のジャンプ台で脱出し、あとはクルマを乗り捨てればクリアーだ。

D-3 A Drop In The Ocean 報酬:$10000

海に投下されたブツを回収せよ!

セスナが海上に投下した怪しげなブツを、船で回収していくミッション。2分の制限時間内に桟橋へ到着してSpeaderに乗り込んだら、レーダーで黄色く表示された投下ポイントに急行。セスナが投下したブツをすべて回収するわけだが、回収終了時は指名手配度5!? 陸に上がるとFBIが執拗に追い回してくるので、クルマで塗装屋に一目散で逃げ込むこと。モタモタしていると……あっと言う間に窮地へ追い込まれるぞ!



↑船はスピードが出て小回りが効くSpeederがもっとも頼りになる。



➡ついにFBIが登場! 塗装屋に逃げ込んで指名手配度を落とそう。

King Courtney キング・コートニー

アスカのA-1ミッション後、公衆電話で受けられるようになるぞ。

依頼場所
liberty Campus公衆電話

KC-1 Bling-Bling Scramble 報酬:チェックポイント×$1000

鍛えたドラテクを披露せよ!

レースの勝敗ルールは、ランダム出現する全15ヵ所のチェックポイント(1・2・15番目は位置固定)をいちばん多く通過するといった形式。ふつうに8ヵ所を通過すれば確実に勝てるが……、ロケットランチャーでライバルを倒せば、パーフェクトで勝つなんてことも不可能じゃないぞ。



↑ポイント周辺で待ち伏せしてロケランで破壊も可能。

KC-3 Gangcar Round-Up 報酬:$10000

ギャングたちのクルマを集めろ!!

3台の指定車Yakuza Stinger、Mafia Sentinel、Diablo Stallion、を無傷で届けるミッション。時間制限はないので、焦らずに行けば問題なし。唯一の注意点は、ポートランドへクルマを取りに戻ったとき。ディアブロはたいしたことないが、Mafiaは普通車だと一瞬で火を噴くぞ!



↑耐久力の高い大型車両でサルバトーレ邸を目指そう。

KC-2 Uz-1 Rider 報酬:$10000

見張りとともにディアブロを狩れ!

ふたつ目のミッションも腕試し的な内容で、見張りを同伴してディアブロに報復してこいとの依頼。ミッションの始めにウージーを手渡され、用意されたクルマに乗りこんだら目指すはポートランド。ディアブロのメンバーはHepburn Heights周辺をうろついているので、これを見つけて10人始末すればオーケー。ただし、クルマを降りてしまうと、逃げ出したと見なされてミッション失敗。クルマから引きずり降ろされた場合は、すぐに乗車すれば大丈夫だ。



↑ウージーで倒さず、クルマで直接跳ねても問題なし。



➡ノロノロ運転で引きずり降ろされないように注意!

KC-4 Kingdom Come 報酬:$10000

仕掛けられた罠を切り抜けろ!?

依頼の段階ではBedford Pointに置かれたクルマから、ブツを回収してこいと言われるが……、じつはこれが罠。1分30秒の制限時間内に目的地へ到着してクルマに乗り込んだ途端、4台のバンに囲まれて爆弾付きのジャンキーが突進してくる。広場の中で対処しようとすると難しいミッションだが、クルマで移動してジャンキーをまとめてからダッシュで入り口から大通りへ脱出。広場を見下ろせる階段からバンを破壊していけば、安全確実にクリアーできる。



↑広場の外周を回ってまとめてダッシュで逃げ。



➡あとはこの位置から安全に攻撃していける。

grand theft auto vice city

グランド・セフト・オート・バイスシティ

犯罪都市を思うさま闊歩するために



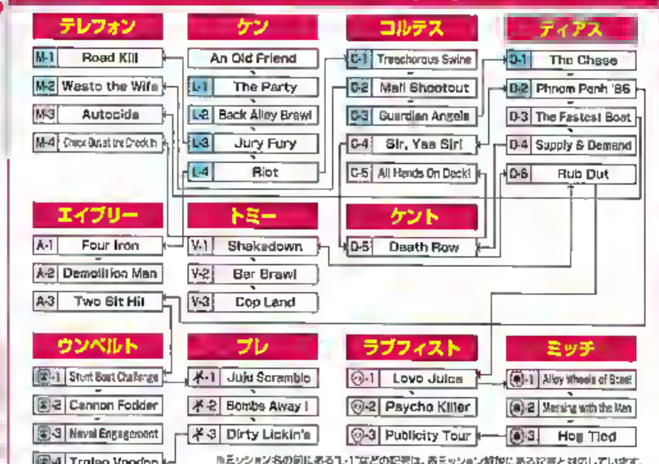
みんな、成り上がってるかーい!? 自由をこよなく愛するバイスシティの諸君へ、今月も攻略をお届けしよう。やりたいようにやってみて、なるようにならなきゃ紐解いてほしい。

ただいま成り上がり中! メインミッション

依頼人からの仕事は基本的に上のものから発生して、クリアーするとその下の依頼にトライできるようになる。また、矢印の方向に依頼の分岐が広がっていく。今回からフローチャートの分量も大幅に増えて、主要な人物が出そろってきた。どこから手を付けるか迷っているという人は、まず目標にしてほしいのがディアス最後のミッション"Rub Out"。これをクリアーすることでディアスの屋敷を乗っ取り、トミーの拠点とすることができる。すると屋上のヘリを使用できるようになるぞ。これがそのあとのミッションで非常に役立つのだ。

ウンベルト、ブレ、ラブフィスト、ミッチのミッションは、メインシナリオの進行には関係ない。しかし、クリアーすれば報酬が手に入るのはもちろん、何より個性的な面々とのやり取りが楽しめる! 全ミッションをクリアーし、『バイスシティ』を堪能しつくそう!

ミッションフローチャート



※ミッション名の前にある「L-1」などの記号は、各ミッション解説にある記号と対応しています。また、■部分は前号攻略したミッションです。

Telephone テレフォン

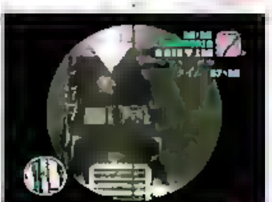
正体不明の相手から、またもや依頼が舞い込む。

依頼場所
Ocean Beach、Escobar-International Airportの公衆電話

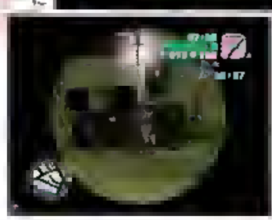
M-3 Autocide 報酬:$4000

ギャングのメンバーを全員始末しろ

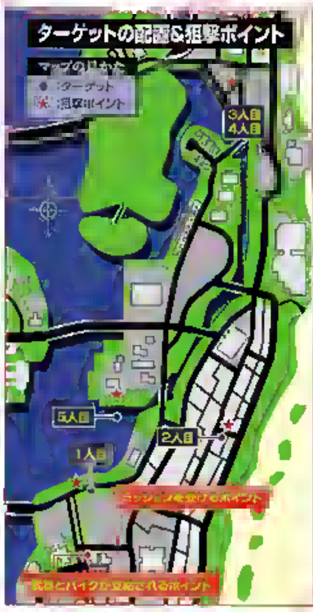
近づきすぎないよう、右図のポイントを参考に6人のギャングを狙撃せよ。3人目を倒すと向かってくる助手席の4人目は、近づかれるまでにそのままスコープ視点で倒せる。6人目はバイクに乗っているので、クルマで体当たりすれば早い。



→2人目は向かいの建物に上って正面から頭を狙撃。



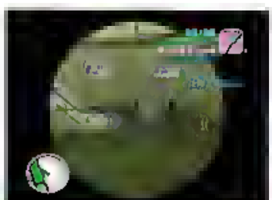
←3人目を丁字路から狙撃。4人目が向かってくる。



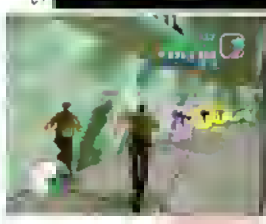
M-4 Check Out at the Check In 報酬:$8000

空港ロビーの男からブリーフケースを奪え

依頼電話のとおり、空港内でスナイパーライフルを拾ったら女性のほうへと移動する。このとき、近づきすぎると気づかれて逃げられてしまうので、画面右上の距離ゲージに気を配ろう。男性が女性から離れていったら狙撃してよし。すると男の近くにブリーフケースが落ちるので、これを回収して目的地を目指す。このとき指名手配度が上がっているが、空港の入り口前に置いてきた武器は忘れずに回収すること。あとは空港の前でクルマを拝借し、ルートのとおり逃走すればいい。



→距離ゲージがこれくらいなら問題ナシ、安全圏だ。



←落ち着いて空港前の武器を回収したら逃走開始。



Ricardo Diaz

リカルド・ディアス

麻薬王ディアスとは、今回のミッションを終えるとお別れとなる。

依頼場所 Starfish Islandの屋敷

D-3 The Fastest Boat 報酬：$4000

東海岸最速のボートを奪え

ボート小屋の外周を警備している敵は、あらかじめスナイパーライフルを用意していって、狙撃で片付ければ安全だ。外周の敵を倒して中に進むと、目的のボートは吊られている。これを水面に移動させるスイッチはボート小屋の奥にあるのだが、スイッチを押すと、建物の入り口に敵が押し寄せてくる。このため、あらかじめロックのできるマシンガン系の武器に持ち替えてからスイッチを押すと楽だ。敵を倒してボートを奪ったら、そのままディアスの屋敷までボートを運転して運べばオーケー。警察のボートが邪魔してくるので、スロットルを全開にして逃げ切れ。



↑準備段階でスナイパーライフルを用意。ボート小屋外周の敵を片付けておく。



↑スイッチを押すと敵が大量に現れるので、すぐに小屋の入り口を向いて応戦する。



D-5 Death Raw 報酬：$0

捕らわれたランスを救出せよ

ランスのライフが無くなるまでに現場に行くことと、救出後に追っ手に追われることから、速いクルマを調達してからイベントを発生させる。敵地に乗り込むときはサブマシンガン系を持ち、敵の弾の煙が見えたら落ち着いて少しずつ片付けよう。救出後はランスも加勢してくれるが、これに頼らずランスをかばいながらクルマを目指す。廃材置き場を出ると追ってくる敵車を振り切り、病院にたどり着けばクリアー。



↑廃材置き場を出るとディアスの部下が追ってくる。Cometなど速いクルマを用意しよう。



↑車輌の上の敵は無視してクレーン部分の下に潜り、ランスのいる小屋の敵をまず倒す。



↑ランスに触れるまえに振り返り、残った敵を片付ける。



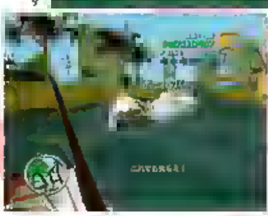
D-4 Supply & Demand 報酬：$10000

誰よりも早く密売人と取引せよ

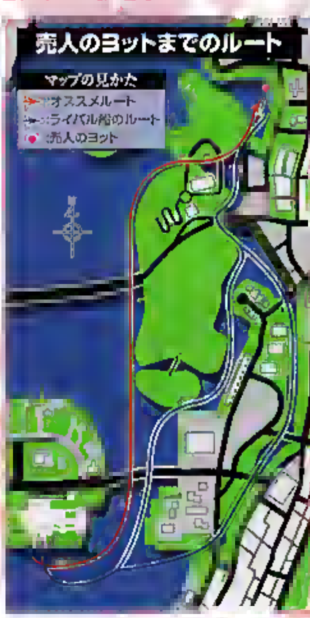
まずどのボートよりも早く、密売人のボートにたどり着くこと。近道があるので、図を参考にオススメルートを進めば楽勝で1位になれるだろう。あとはランスがボートを運転してくれるので、追ってくる敵のボートを銃撃して沈めていく。



↑オススメルートを転覆せず進めば、1位は難しくない。



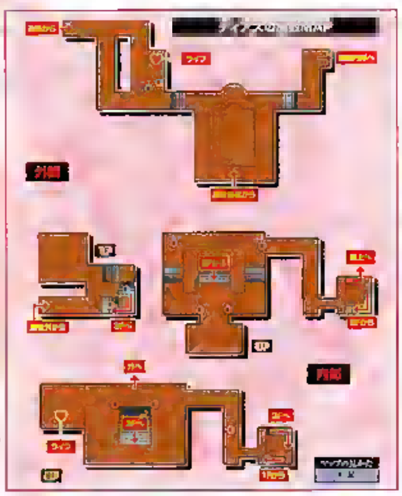
↑ボートの耐久力がなくなるまでに敵ボートを沈めろ。



D-6 Rub Out 報酬：$50000

ランスとともにディアス邸に乗り込め

ついにディアスを始末することに。正面からは入れないので、裏から侵入する。ランスに任せておけば誘導してくれるので、あとをついていけばいい。中央のホールでディアスが登場するデモのあと、手下がたくさん現れるので、これをある程度倒してからディアスに撃ち込め。





↑屋敷の裏から侵入する。屋敷の中も外も手下がいるので慎重に進む。



↑デモのあとは、まず部下を倒して安全確保。

Tommy Vercetti トミー・ヴェルセッティ

ティアス邸を拠点としてトミーが裏の晴れ舞台で暗躍を始める。

依頼場所 Starfish Islandのベルセッティ邸

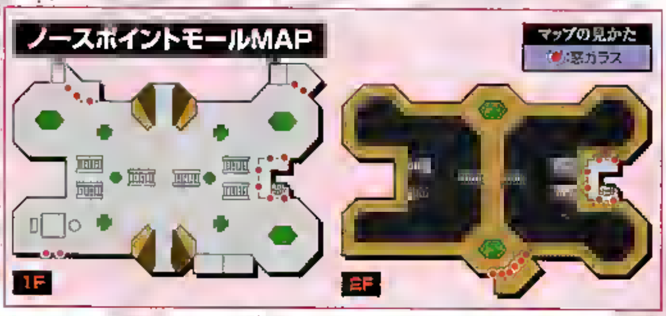
V-1 Shakedown 報酬：$2000

モールの店舗のガラスをすべて破壊しろ

ベルセッティ邸での初ミッションは、ノースポイントモール内の店のガラスを破壊するという意外にセコいもの。だが制限時間の5分に対して、ガラスは数が多いため侮れない。時間短縮のため、ガラスが密集した場所には手榴弾を投げてまとめて割るといい。また、殴打系の武器は警棒など、持ったまま走れる軽めのものを用意しておこう。指名手配度はクリアーすれば消えるぞ。



↑手榴弾は、ガラスが密集したところに投げ込めば一気に大量破壊できる。



V-2 Bar Brawl 報酬：$4000

DBPどもを始末しろ

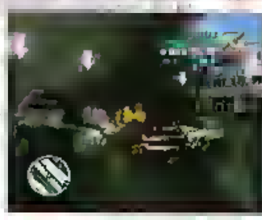
まず目的の店の入り口に立っている、2名のDBP警備員を倒す。ここは人数が少ないので正面から撃ちにいって大丈夫。問題はそのつぎだ。店のオーナーと話し終えたらDBP警備を襲撃しにいくのだが、ここではマシンガンを装備した4名を相手にするため、面と向かっていくとアッサリ蜂の巣にされてしまう。また制限時間があるので、ぐずぐずしてもいられない。手榴弾を投げ込むか、右の方法を使って安全確実に倒そう。



↑最初は店の入り口にいるふたりのDBP警備員を倒し、その後店のオーナーと話す。

たむろする4人を倒す

ここではクルマで直接乗り込んで、少しのあいだ銃撃を浴びる。そしてクルマから火が上がったのを確認し、急いで降りて少し離れて待とう。これでクルマの爆発に巻き込まれ、勝手に全員が倒れてくれるぞ。



↑クルマが爆弾代わり。火が上がったら脱出だ！

逃走するふたりを追う

バイクで逃げたふたりは、引き離されてしまっても大丈夫。マップで確認しつつ追っていくと、灯台付近でバイクを降りてつっ立っているので、遠方からの狙撃で楽に倒せる。

V-3 Cop Land 報酬：$10000

警官に変装してカフェを爆破しろ

指名手配度を2以上にして目的の場所で警官をおびき寄せる。そしてモールで爆弾を仕掛けると、指名手配度が一気に5に上がるので、モールの外に出たら柵を飛び越えて近くにあるバッジを取り、目の前のタクシーに乗って塗装屋に駆け込む。あとはベルセッティ邸に凱旋しよう。



↑おびき寄せる警官はパトカーでも問題ない。



↑右のポリスバッジを拾い、前のタクシーを拝借。

Juan・Garcia・Cortez フアン・ガルシア・コルテス

裏の顔を持つ大佐はついにヨットハーバーから離れて去っていく。

依頼場所 Ocean Beachのヨットハーバー

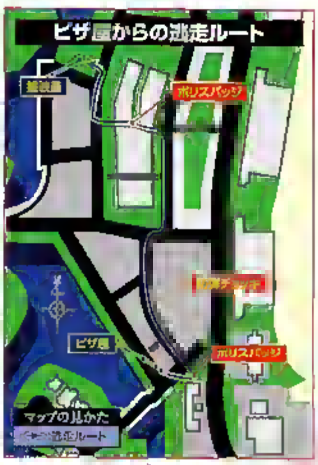
C-4 Sir, Yes Sir! 報酬：$2000

戦車を強奪して車庫に入れろ

戦車は公道を走っているので、併せて走りながらしばらく待つ。「ドーナツを買ってこい」という指令が下ったら戦車のドアが開くようになるので、慌てず戦車を拝借しよう。待つのがじれったければ、砲撃手を倒してもいい。拝借したらさっさと目的のガレージに乗り入れて、戦車を降りてその場を離れればオーケー。



↑パトカーをも蹴散らして進める。目的地へ急げ。



C-5 All Hands On Deck! 報酬：$5000

大佐のヨットを護衛せよ

クルーザーに乗って大佐を守り抜くミッション。乗船してくる敵をサブマシンガンで倒し、進路を防ぐ敵船はアサルトライフルで狙い撃って沈める。敵を運ぶヘリ2機と攻撃ヘリ1機が現れる場面は、ヘリに有効なM60がオススメ。M60は、Cop Landをクリアーすることで入手できる警官の制服を着てFort Baxter Air Baseに入れれば楽に入手できる。攻撃ヘリは耐久力が高いので、気を抜かず撃ち込め！



↑デッキの中央にはライフがあるので、危なくなったら回収するのを忘れずに。



↑クルーザーでも武器は調達できるが、M60かロケットランチャーがあれば非常に楽。

Umberto Robina ウンベルト・ロビーナ

親父と共にカフェを経営しているが、裏の顔はギャングのボスだ。

依頼場所 Little Havanaのカフェロビーナ

-1 Stunt Boat Challenge 報酬：$1000

ボートで時間内にチェックポイントを回れ

水を切って進むボートは操作に癖があるので、最初は少し慣れが必要。カーブは曲がるまえに減速，スティックを入れながら加速するとうまく曲がれるぞ。つぎにくぐるチェックポイントがピンクで示され，もうひとつ先のチェックポイントも灰色で示されるので，ひとつ先を意識してライン取りすればスムーズに進める。3分以内に30ヵ所のチェックポイントを通過するのだ。





➡30ヵ所のチェックポイントをクリアーしていく。



⬅入り組んだ場所では転倒しないよう注意しよう。

-3 Naval Engagement 報酬：$4000

ボートから銃撃してトランクを奪え

上陸時はロケットランチャーで敵ヨットを破壊すると安全確実。上陸後は遠方の敵を慎重に狙撃し、散らばったブリーフケース3つを回収する。指名手配度が4に上がるので、建物裏のクルマでウンベルトのもとへ急げ。ディアス邸を乗っ取っていれば屋上のヘリを使えるぞ。



⬅ロケットランチャーなら1発で敵を沈められる。



⬅指名手配度が4になるが、ヘリを使えば楽だ。





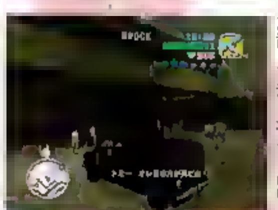
-2 Cannon Fodder 報酬：$2000

仲間と工場に乗り込みブツをいただけ

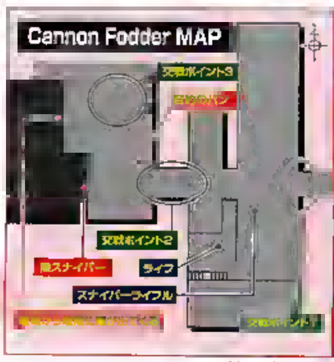
スナイパーライフルと4人乗りのクルマを調達したら、仲間を乗せて目的の工場へ向かう。工場入り口の敵はバリケード代わりのクルマを爆発させれば楽に倒せる。スナイパーを倒せと命令が出たら、その場から少し前に出て狙撃する。そして敵を倒しながら進めば，目的のバンが出現。あとはバンに乗り込み、カフェロビーナに届ければ終了だ。



⬅敵スナイパーをすばやく倒し、味方の被害を抑えろ。



⬅バンが手に入れば仲間を放置して走り去ってもいい。





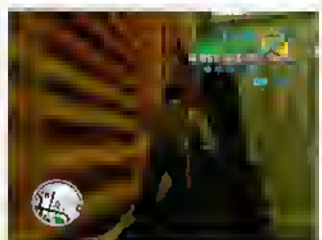
-4 Trojan Voodoo 報酬：$10000

ギャングの工場に乗り込んで爆破しろ

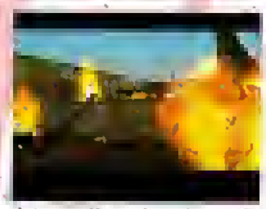
VoodooはLittle Haitiでよく見かけるクルマだが，ブレの家の前にあるものなら確実に調達できる。これにぺぺと共に乗り込んだら、仲間と合流して工場へと向かう。工場内では3つの爆弾を設置するまえに，敵をある程度倒しておくこと。ひとつ目の爆弾を設置すると45秒のタイマーが発動するので，急いで残りを設置して工場から逃げろ。このときもとのルートは閉鎖されているので，図のとおり階段から脱出する。



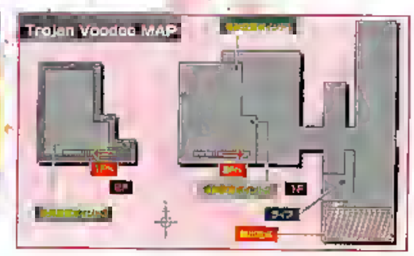
⬆爆弾の設置は迅速に行うべし。45秒間に、ピンクのマークに設置するのだ。



⬆ここまで一緒だったぺぺは、逃走時には無視して大丈夫。階段を上がればクリアーだ。



⬆クリアー後ミニガンが出現。以降ここで取れるようになるぞ。



Auntie Poulet

Little Haitiのギャングのビッグマザー。ウンベルトの敵だが……。

依頼場所：Little Haitiの自宅

※-1 Juju Scramble 報酬：$1000

警官より早くブツを回収しろ

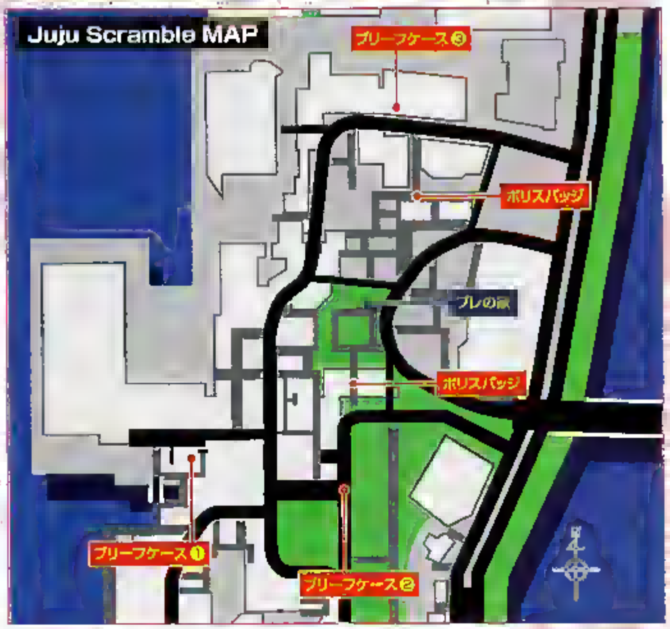
迅速に行動して散らばった3つのブツを回収しよう。ひとつ目を回収するとカウントが始まるので、ゼロになるまでにつぎのブツへ急げ。ブツを拾うたびに上がる指名手配度は最終的に5になってしまう。警察が邪魔だが、クルマを破壊されたら走ってプレの家に掛け込め。



←最初のブツを拾うと追われる身に。つぎへと急げ。



←目的地は近いので、走ってもクリアーは可能だ。



※-2 Bombs Away! 報酬：$2000

ギャングのボートをすべて破壊しろ

ギャングのボートにラジコン飛行機で爆弾を投下し、すべて破壊する。ひとつ目を破壊すると周囲のギャングがほかのボートに乗り込んで逃げ出すので、これを追って爆弾投下するのは非常に困難。そこで、あらかじめラジコン飛行機でギャングを全員海に突き落としてしまうと楽だ。



↑操作が難しいが、この場面ではスロットルをゆる目に保って飛行機の中央で押す感じ。



↑あとは乗り手を失ったボートを沈める。狙うのが難しければ特攻しながら爆弾投下。

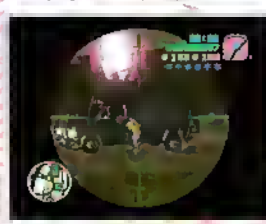
※-3 Dirty Lickin's 報酬：$5000

敵を狙撃して味方を守れ

闘争現場の向かいにある建物の2階から、スナイパーライフルでひたすら敵を狙撃して、味方を援護していくミッション。間違えないよう、ピンクの矢印が出た相手だけを狙うこと。途中で敵の増援部隊が2回現れる。最初は向かって右手にクルマで乗りつけ、つぎは左手の手前から走ってくる。メッセージが出るので、確認したら新手を順番に狙撃していこう。また建物の階段の下にあるアドレナリンをあらかじめ回収しておけば、狙撃がより安定するぞ。



↑狙撃ポイントは建物の2階。早まって地上から撃つと、敵にバレて失敗するぞ。



←敵の増援が到着するのは右、左の順番だ。

Love Fist

4人の個性的なメンバーで構成されたバイスシティの人気バンド。

依頼場所：DowntownのV-Rockビル

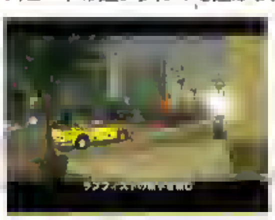
☠-1 Love Juice 報酬：$2000

ラブジュースの原料を調達しろ

ラブジュースの原料を用意するため売人と接触するが、金だけ奪ってバイクで逃げてしまうので、追いかけよう。このイベントはあらかじめスピードの出るクルマを用意して臨み、売人に体当たりして転んだところを始末すればいい。ただしショットガンを持っているので注意すること。メルセデスを連れてくるときもスピードの速いクルマを選ぼう。



←売人のバイクに体当たりして転倒させろ。



←メルセデスを送り届ける制限時間もシビアだ。

☠-2 Psycho Killer 報酬：$4000

ラブフィストのストーカーを始末しろ

コンサート会場から逃走するストーカーを追いかけて倒すミッション。マップ上にストーカーの位置を示すマークが出ないのは辛いが、逃走ルートは決まっている。図を参考にして追いつめるべし。



↑ストーカーのクルマに体当たりをかまして破壊し、出てきたところに銃撃を浴びせて倒す。



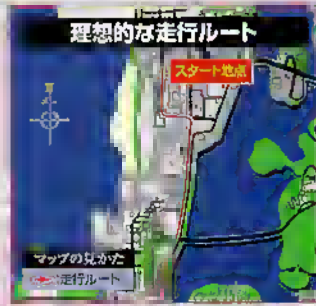
☠-3 Publicity Tour 報酬：$8000

仕掛けられた爆弾からメンバーを救え

クルマの運転が始まったら、スピードを下げすぎると爆弾が爆発するので、画面右のゲージを見てある程度のスピードを保って走り続けよう。クルマや地形にぶつかったり、カーブでスピードが下がると危険だ。そこで右図にある直線を走行する。スピードが下がりすぎてゲージが一杯になるとアウトだが、爆弾は時間の経過によって解除されるため、スピードを出しすぎず時間稼ぎするのがコツ。スピードのゲージ半分弱を目安に保てば、島の南端に差しかかるまえに爆弾が解除される。



↑南端のカーブまでに爆弾が解除されるよう、時間稼ぎをしてスピードを抑える。



Mitch Baker ミッチ・ベイカー

バイクに強い情熱を傾ける彼の依頼は、バイクに絡むものが多い。

依頼場所
Downtownのバイク屋

♠-1 Alloy Wheels of Steel 報酬：$1000

バイクのストリートレースで勝利せよ

ミッチの手下3人と公道でバイクレースを行う。勝利の条件は1位になることだ。バイクの調達は、ミッチの店の裏にあるものを拝借すればいい。中盤から手下どもが勝手に自爆し始めるので、巻き込まれないよう気を付け、すべてのチェックを通って走れば1位になれる。



♠-2 Messing with the Mon 報酬：$2000

暴れまくって街を混乱に陥れろ

人々を混乱に陥れるため、制限時間内にカオスゲージを満タンにする。店から出るとすぐにタイムカウントが始まるので、イベントを起こすまえにサブマシンガン系の武器を調達し、店の前の道路を封鎖するようにクルマを停車させておく。指名手配度の低いうちは店の前でクルマや人を撃ってねばり、手配度4を目安に少し南下して建物の陰の防弾チョッキを回収。ここでミッションを達成したら、クルマで逃げて南の塗装屋で使命手配度を消す。



↑最初はクルマだけを狙い、その後通行人を狙う。

カオスゲージの特徴

- ●ゲージは20段階
- ●車輌に銃弾を13発撃ち込むと1段階アップ
- ●人をふたり倒すと1段階アップ



↑下準備はぬかりなく。クルマを集めて置いておく。



↑クリアーしても手配度が消えないので、塗装屋へ。

♠-3 Hog Tied 報酬：$4000

盗まれたミッチのバイクを取り戻せ

ギャングの手からミッチのバイクを取り戻すのが目的。目的地に侵入するためにはバイクが必要なので、ミッチの店の前にあるバイクを拝借して最初のポイントへ。スピードを上げて階段に侵入し、ジャンプで向かいの建物へ飛び移る。ビルの屋上に着地できたら、バイクを降りて1階に続く階段へ。下から上がってくる敵がいたら、もちろん倒してから階段を降りること。

ミッチのバイクへ向かう際、敵がどんどん現れるので、向かってくる者だけ相手をして、さっさとバイクを奪ってしまおう。バイクに乗れば、あとは逃走するのみ。ビルからの脱出は、図のとおりビル左端の階段を使うといい。ビルの外に出てからもギャングが追ってくるので、油断は禁物。もし追いつかれて転倒したら、バイクを壊さないように追っ手を倒してからバイクを起こしてまたがろう。ミッチにバイクを届ければミッション成功となるぞ。



↑ジャンプで侵入するときはしっかり助走距離を取り、スロットルを開けて思い切り行け!



↑追っ手に捕まったらがむしゃらにバイクにまたがらず、相手を倒してからにしよう。

無限に現れる敵は無視

ビル1階の、ミッチのバイクが置かれたすぐ隣りには扉がある。ここから出現するギャングどもは、無尽蔵に出続けるので、すべての敵を倒そうと意気込んでいても、それはムダ。安全にバイクを奪いたいなら、ある程度の敵を倒して数が減ったタイミングを見計らってバイクに乗って、さっさとずらかろう。



↑向かってくる者だけ倒したら、バイクに乗ってとっととおさらば。



トミー・ベルセッティのバイスシティ金稼ぎ術 $15300

金稼ぎ術その1 小型ヘリでチェックポイントをクリア! 報酬:計$300

バイスシティ内3ヵ所に置かれているSparrowという小型ヘリコプターに乗ると始まるサイドミッション。Sparrowを操り，ミッション開始とともに空中に出現するチェックポイントをすべて通過すればクリアーで、成功すると合計300ドル稼げることになる。Sparrowは耐久力が低いので，木や建物に接触しないように気をつけよう。


⬆Sparrowはひとり乗りの小型ヘリコプター。操縦方法は他のヘリコプターと同じだ。

Little Heiti Chopper Checkpoint 報酬 $100

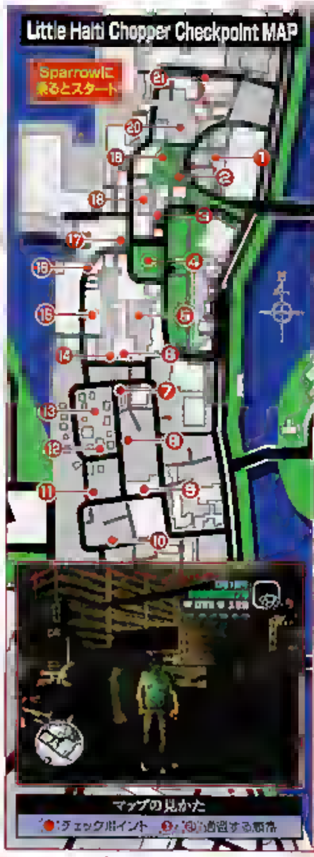
チェックポイントを追ってリトルハイチを一周

カウフマンキャブ北東の民家の屋上にSparrowがある。ユニークスタント用のジャンプ台を使って跳ばないと上れない場所だ。ジャンプにはバイクのPCJ600がオススメ。Ocean Beachのヨットハーバー付近などに停まっていることが多いので，拝借するべし。ミッションは，チェックポイントが21個と多いが，まっすぐ南下して折り返し，まっすぐ北上して戻るだけの単純なコース。障害物近くのチェックポイントさえ慎重に通過すれば，あまり難しくない。


⬆信号や木の近くにあるチェックポイントは、気をつけないとSparrowがダメージを負う。


⬆微調整はチェックポイントに接近してからでオーケー。高度は気にせず飛ぼう。


⬆高度を上げすぎるとロスが大きくなる。屋根の少し上を飛ぶとちょうどいい。



Ocean Beach Chopper Checkpoint 報酬 $100

コースを見極めてビルの谷間をパス

Sparrowは塗装屋の南の建物屋上にある。階段を使ってバイクでジャンプしよう。チェックポイントが散っているので、空中でホバリングして旋回するテクニックが重要になる。


⬆空中で停止し，旋回で進行方向を調整しよう。



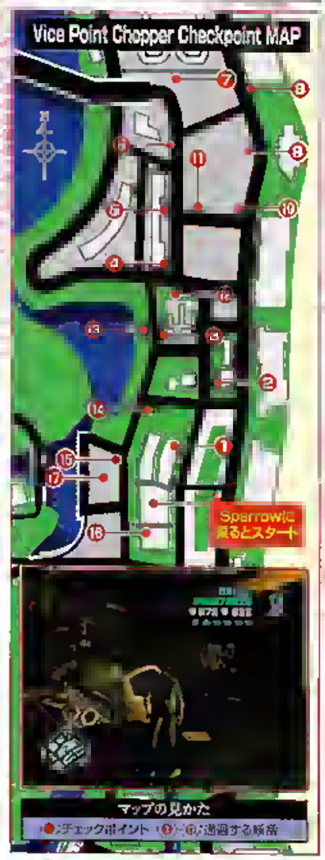
Vice Point Chopper Checkpoint 報酬 $100

庭を飛び立ち木々のあいだをぬって進め

Sparrowがあるのはリンクスビュー・アパートの裏庭。3つのミッションで唯一，地面にSparrowが停めてあるのだ。まず，スタート地点の見晴らしがよくないので，離陸時に壁や木にぶつけないよう気をつけよう。チェックポイント通過時にやっかいなのが信号機の柱と木。ローターの向きを考慮して、木をこすらないように飛ばなければ通れないチェックポイントもある。タイムよりも確実性を優先して、スピードを落として飛ぶことを心がけよう。


➡木と木の間隔が狭いところはシビアな操縦になる。


⬆低空飛行のときは信号機もかなり邪魔な存在だ。



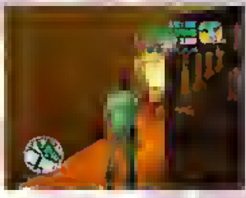
金稼ぎ術その2 強盗でお金をまきあげる!

報酬:計$15000

特定の店で店員をロックオンして脅し、お金を巻き上げるのが強盗ミッション。ロックオンし続けると金額が増え、同時に指名手配度も上昇する。

$

強盗レベル	入手金額	手配度
レベル1	$50	――
レベル2	$150	★
レベル3	$350	★★
レベル4	$1000	★★★



←強盗中にも警察が来るので、強盗を始めるときの立ち位置が重要になる。



↑ロックオンが可能なマシンガンや拳銃などの武器で店員を脅迫する。店員がホールドアップの態勢になったら強盗スタートだ。



↑脅迫を続けるとやがて店員がお金を差し出す。この時点で一瞬でもロックオンを外すと、非常ベルが鳴って警官が来てしまうぞ。



↑強盗レベル4まで粘ったらお金をもらって逃走しよう。ショップリストの逃走ルートを参考に、手配度を下げながら逃げるのだ。

全15店強盗可能ショップリスト

脅迫してお金を奪う強盗行為ができるのは、この15店だけ。強盗はミッションではないが、Recordsの達成度にカウントされる。すべての店で強盗をして達成度100パーセントを目指そう!

VINYL COUNTDOWN　Vice Point

ノースポイントモール2階の西側にあるCDショップ。出入り口の南だ。

逃走ルート：モールの南にポリスバッジ



←逃走ルートはノースポイントモールのほかの店と同じ。まず1階に降りる。

BUNCH OF TOOLS　Washington Beach

ワシントンビーチの北西、スターフィッシュ島に渡る橋の近くだ。

逃走ルート：北にポリスバッジ



←東側の道を北上すればポリスバッジがふたつ取れる。北には塗装屋も!

LAUNDROMAT　Little Havana

リトルハバナの北西の端っこにある店。店員は店の奥にいるぞ。

逃走ルート：東の大通りに出て北の塗装屋へ



←店で出て東に向かうと大通りに出る。北上すると塗装屋とポリスバッジ。

宝飾店　Vice Point

ノースポイントモール1階の北東にある店。店の中はけっこう広い。

逃走ルート：モールの南にポリスバッジ



←ノースポイントモールを出て、南に行くとポリスバッジがある。

Corner Store　Vice Point

バイスポイントの病院の西側にあるスーパー。ピンクの壁が目印だ。

逃走ルート：南の路地にポリスバッジ



←ポリスバッジの近くに塗装屋もあるので、すぐに手配度ゼロにできる。

SCREW THIS　Little Havana

リトルハバナ南方のロックスターの看板向かいにある店。

逃走ルート：北の路地にポリスバッジ



←ポリスバッジは店から近い。西の道路を北上すればジャージもあるぞ。

RYTON AIDE　Little Haiti

リトルハイチの南東。大通り沿いにある薬局だ。ライフがある。

逃走ルート：南隣に塗装屋 近くにポリスバッジ

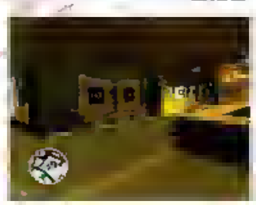


←店のすぐ隣りが塗装屋。塗装屋の裏に行くとポリスバッジが落ちている。

GASH　Vice Point

ノースポイントモール1階の南側にある。出入り口から近いぞ。

逃走ルート：モールの南にポリスバッジ



←逃走ルートは宝飾店と同じ。出入り口から近いぶん、逃走も楽なのだ。

Dispensary Plus　Vice Point

バイスポイントの病院北西のお店。店内にライフが置いてある。

逃走ルート：南の路地にポリスバッジ



←まっすぐ南下すれば塗装屋があり、その先の路地にポリスバッジもある。

ドーナツ屋　Little Havana

リトルハバナの東、警察署の北側にある。大通りを曲がってすぐだ。

逃走ルート：北に塗装屋とポリスバッジ



←店の東の通りをまっすぐ北上すると塗装屋。その近くにバッジもある。

Dispensary Plus　Downtown

ダウンタウンの南方にある薬局。店内にライフがあるのだ。

逃走ルート：北の路地にポリスバッジ



←北上すると路地にポリスバッジがある。さらに近くのビル屋上にアロハ。

TOOLED UP　Vice Point

ノースポイントモール1階西の出入り口のすぐ南にある店だ。

逃走ルート：モールの南にポリスバッジ



←店内に作業服があるが、まずモール南のポリスバッジを取る必要がある。

宝飾店　Vice Point

バイスポイント南西の店。リーフリンクスに続く道から1本入る。

逃走ルート：北の路地にポリスバッジ



←北上するとポリスバッジと塗装屋がある。バッジを取って塗装屋へ。

カフェ　Little Havana

リトルハバナの西にある。ドーナツ屋前の通りを西に向かって右折。

逃走ルート：東の路地にポリスバッジ



←東に向かってポリスバッジを取ったら、北上してジャージを着よう。

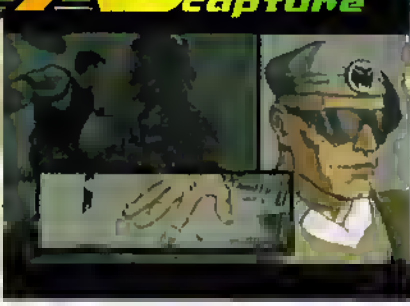
宝飾店　Downtown

ダウンタウンの南方、左の薬局の少し北にあるお店。見つけづらい。

逃走ルート：北の路地にポリスバッジ



←逃走ルートは薬局と同じ。北上してバッジを取り、アロハを着れば完璧。

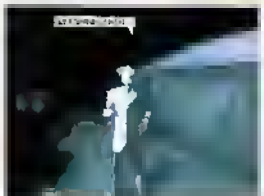


記憶をなくしたエージェントXIIIの任務中盤を攻略

記憶をなくしたまま謎の集団に追われ、ジョーンズと名乗る人物に助けられたXIII（サーティーン）。今月は中盤の9ミッションを徹底攻略するぞ。

SPEC FPS

- サーティーン～ダイトウリョウヲコロシタオトコ～
- アクション
- マーベラスインタラクティブ
- ユービーアイソフト
- 発売中（8月6日）
- 7329円（税込）
- HDTV、5.1ch
- OP 拡大 BGM VC SR
- 15歳以上推奨
- 9ブロック
- —



XIII ～大統領を殺した男～

キャリントン将軍を救出し、敵の陰謀に迫る!!

XIIIの命運を握る重要人物キャリントン将軍を巡る中盤ミッション。チュートリアル的な要素もあった序盤から一転、本格的な任務が展開される。中盤最後のミッション14では、初のボス戦も登場するぞ。

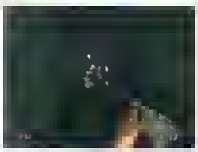


➡ミッション5のあとに別れたジョーンズ少佐とは、ミッション10の最後に再会できる。

ミッション6 ENTER MILITARY BASE HUALPAR

LOCATION エメラルド基地

キャリントン将軍が捕らわれているという軍事基地に潜入する。基地に接近すると、謎の集団が襲撃の真っ最中。そのため基地の警備は薄い。狭い通路を通る場面が多いので、遭遇する敵は確実に倒して進もう。



⬅まだまだ基地の外壁のさらに外。警備兵と謎の集団が交戦しているところだ。

ミッションの流れ

❶ 敵と交戦

雪道にひとり、門に3人、引き返してくるふたり、トラックにふたり、橋の手前に3人、橋の向こうにふたりの敵がいる。



⬅すべての敵でクロスボウのヘッドショットを狙おう。

❷ 電力を供給する

電動の橋を作動させるために橋の手前左のドアを入る。中では警備兵と謎の集団が交戦しているので、謎の集団を攻撃。



➡スイッチに近づいて操作。すぐに敵が現れるぞ。

❸ 橋をかける

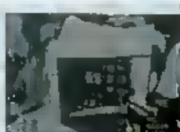
橋の手前の小屋でレバーを操作し、橋を架ける。橋を渡るまえに、向こう岸の敵を攻撃しよう。狙撃すれば反撃されない。



⬅左手の崖の上と正面の門の上にひとりいる。

❹ 通気孔から侵入

橋を渡ったところにある小屋に敵がふたり潜んでいる。敵を倒したら箱の上から屋根に上り、フックショットで崖の上へ。

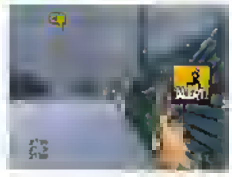


➡敵が見回っていたあたりに通気孔がある。破壊せよ。

ミッション7 INFILTRATE MILITARY BASE HUALPAR

LOCATION エメラルド基地

通気孔を抜けたところは、まだ基地の外壁の外。ここから先は完全に謎の集団の手におちていて、XIIIに対する警戒が厳しい。敵はXIIIの姿を認めると警報機を鳴らしにいく。隠密行動必須な今回の任務では、警報機を鳴らされた時点で任務失敗になる。

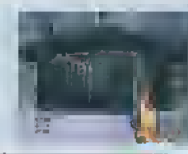


⬅警報機を鳴らされるとキャリントン将軍の身に危険がおよぶ。

ミッションの流れ

❶ 発電機を4つ破壊する

スタート地点から正面方向にひとつ、左手にひとつ、壁の内部にふたつ発電機がある。通報を防ぐために倒すべし。



⬅発電機がある部屋など重要な部屋は施錠されている。

❷ ハシゴを上る

壁の外側いちばん奥のドアを開けると小屋とハシゴがある。4つの発電機を破壊したら、敵を倒してハシゴを上ろう。



➡発電機が生きているあいだは高圧電流が流れている。

❸ フックショットで通気孔へ

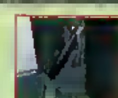
崖の上を移動し、先端まで来たら頭上に注目。飛び出た鉄骨にフックショットで下に降りよう。通気孔がある。



⬅フックショットのアイコンが出る場所がある。

NEW WEAPONS―❶ 新たな武器

クロスボウ



装弾数：1
副攻撃：狙撃モードになる

中距離の狙撃に向く。無音で敵を倒せるが、単発なのが欠点。

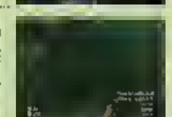


アサルトライフル



装弾数：30
副攻撃：グレネード発射

連射性能も威力も高い。副攻撃にはAR用グレネードの弾が必要。



ミッション8 SET GENERAL CARRINGTON FREE

LOCATION エメラルド基地内部

いよいよ基地の中心の建物に潜入。キャリントン将軍を救出する任務だ。警備兵の数はそれほど多くはないが，構造が複雑で侵入路が限られている。行き詰ったら周囲をよく観察して，フックショットを使える場所や通れそうな通気孔を見つけよう。迷ったら右スティックだ。


➡エレベータは奥のスイッチを押せば作動する。

ミッションの流れ

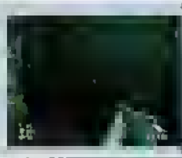
❶ 会話を盗み聞きして侵入

通気孔を進むとふたりの男が会話する部屋に到着。会話を最後まで聞くと男たちは部屋を出て行く。部屋を出て進もう。


➡会話中に物音を立てると戦闘になる。得策ではない。

❷ 通気孔から上に上る

エレベータも使って2フロアの探索を終えたら，上のフロアのいちばん奥にある通気孔に入る。ハシゴでさらに上へ。


➡通気孔の前に積まれた箱を踏み台にして侵入する。

❸ 磁気カードを入手

通気孔内のハシゴを上り，通路を進むとフックをかけられる場所がある。下の部屋の敵を一掃してカードを入手しよう。


➡電撃に触れるとライフが減るので慎重に降りる。

❹ キャリントンの独房を発見

カードを取って観音開きのドアを開けると，通気孔のフロアに戻っている。敵を倒したら，通れなかったドアの向こうへ。


➡キャリントンと対面。相手はXIIIを知っているようだ。

❺ キャリントンを連れて脱出

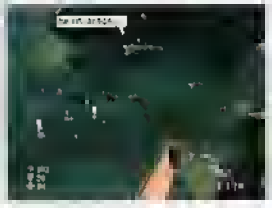
キャリントン将軍が走り出すので，周囲の敵を倒そう。敵は自分に近い人物を攻撃するので，盾になりつつ進むのだ。


➡キャリントンに照準を合わせるとライフがわかる。

ミッション10 ESCAPE CARRINGTON TO JONES'S HELICOPTER

LOCATION エメラルド基地

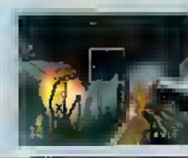
キャリントン将軍との脱出行はついに最終局面。攻撃されたリフトから降りて，多数の敵が待ち受ける雪道を進む。ジョーンズがヘリコプターで迎えに来るので，合流して飛びたてば任務完了だ。ロケットランチャーを持った敵が多数登場するので，まったく気が抜けない。


➡敵の待ち伏せが多い。キャリントンの警告を聞こう。

ミッションの流れ

❶ 地面に降り立つ

出発してすぐにロケットランチャーの攻撃を受ける。スナイパーライフルで反撃し，屋根の上でフックショットを使おう。


➡屋根に上った前方にフックがかかるポイントがある。

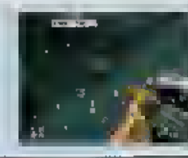
❷ 洞窟に一時退避

雪道を進むキャリントンを護りながら脱出行を再開。敵が出現する場所を覚えて頭部を狙撃しよう。洞窟で小休止だ。


➡洞窟に迫る3人の敵。中から狙撃して倒すのだ。

❸ 前後から出現する敵兵を撃退

さらに進むと崖の上に待ち伏せる敵が登場する。キャリントンの警告に耳を傾けながら，できるだけ速く狙撃で倒せ。


➡ここにもロケットランチャーを持った敵が出現する。

❹ ジョーンズ少佐と合流する

狭い雪道を抜けると開けた斜面に出る。敵を倒して頂上にたどり着くと，そこにはジョーンズ少佐の姿とヘリコプター。


➡ジョーンズと合流するとキャリントンは収容される。

❺ 離陸までの時間稼ぎ

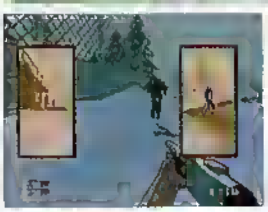
離陸準備が整うまでまだ時間がかかる。それまでヘリコプターを守るのだ。多数の敵が襲いかかってくるぞ。


➡ヘリコプター前に設置された機関銃も駆使して戦う。

ミッション9 ESCAPE THE EMERALD ARMY BASE

LOCATION エメラルド基地

引き続きキャリントン将軍を護衛しながら，敵の基地から脱出するミッション。まだ情報が回ってないらしく，敵の警備は薄い。ケーブルカーがあるので，ヒューズを見つけて作動させよう。ここでもキャリントン将軍のライフがなくなるとミッション失敗になってしまうぞ。


➡敷地内にはケーブルカーと兵舎がある。敵は少数だ。

ミッションの流れ

❶ 3人の警備兵を倒す

キャリントンは兵舎の前で待機するので，XIIIはケーブルカーの駅への侵入を試みる。駅を警備するのは3人の敵兵だ。


➡建物の陰に潜み，クロスボウやショットガンで倒す。

❷ 敵兵から磁気カードを回収

ドアか窓から駅の中に侵入。内部にも3人の敵兵がいる。最後に倒した敵が磁気カードを落とすので入手しておこう。


➡倒した敵の身体にカーソルが現れる。調査すべし。

❸ 兵舎でヒューズを拾う

磁気カードで兵舎に入れるようになる。ヒューズを回収しよう。外に出ると新たな敵。兵舎の出口で返り討ちだ。


➡3人の敵が出現。キャリントンを孤立させないように。

❹ リフトで脱出

駅のヒューズボックスにヒューズをセットし，操作盤でケーブルカーを呼ぶ。敵が現れるので撃退し，乗り込めば完了。


➡乗り場の階段で待ち伏せ。倒してから乗ろう。

ミッション11 FIND THE CHARET

敵の基地からの脱出を果たし，ほっとしたのもつかの間。すぐにつぎの任務が言い渡される。新たな任務は，雪山で山小屋を捜し出して情報提供者と接触せよ，というもの。雪山にはXIIIたちに敵対する勢力の人間もうろついている。限られた武器で敵と戦いつつ雪山を探索するのだ。

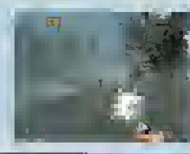
LOCATION 雪山


⬅山中に氷が漂う湖もある。ボートの操縦はできない。

ミッションの流れ

❶ 4人組と交戦する

ジョーンズの指示を受けて雪山に降り立つXIII。少し進むと4人の男が会話をしている。先制攻撃で全員倒してしまおう。


⬅スタート地点で岩に登れば，上から狙い撃ちできる。

❷ 湖でボートを発見

道なりに進むと水面の一部が凍結した湖に出る。2隻のボートとふたりの敵がいるが，1隻は逃走。残ったふたりと戦う。


➡ボートの中にはライフキットと銃類があるのだ。

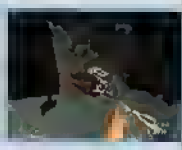
❸ 雪ダルマを目印に

湖を背にして，今度は右手の方向に進む。道は下り坂になっていて，底には不思議な雪だるま。その周囲に敵が出現する。


⬅ヘッドショットで敵の数を減らさないと囲まれる。

❹ 朽ちた小屋

敵を撃退し，さらに雪山を進むXIII。坂の上に小屋を発見するが，これは目的地ではない。中には死体とアイテム。


➡アイテムを回収したらこの小屋には用はない。

❺ 氷を伝って湖を渡る

さらに進むと再び湖に出る。分厚い氷が道のように向こう岸までつながっているぞ。冷水の中に落ちないように慎重に渡ろう。


⬅氷上に敵の姿はない。移動に集中できるのだ。

❻ 新たな敵と遭遇

湖を渡るとまた雪山。木の陰や崖の上に敵が出現し，XIIIを攻撃してくる。接近してひとりずつ猟銃で撃ち抜こう。


➡猟銃は装弾数が少ないので，物陰でリロード。

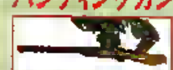
❼ 滝を越えて山小屋へ

山道を歩いていると急流に出会うが，そこは渡れない。上流の滝を通って向こう岸へ。さらに進むと山小屋がある。


⬅小さな滝だが，中腹で人が通れるスペースがある。

NEW WEAPONS—❷ 新たな武器

ハンティングガン



装弾数：2
副攻撃：銃床で殴る

弾丸はショットガンと共通。戦闘用でないため装弾数が少ない。



ミッション12 CABIN IN THE WOODS

雪山で見つけた山小屋で，情報提供者のキムと接触するXIII。しかしこれは敵が仕掛けた巧妙なワナだった。山小屋はあっという間に敵に包囲され，キムの姿はなし。逃げ道も塞がれたXIIIには，戦って死中に活を求めるしかない。寄る敵すべてを撃退し，山小屋から脱出せよ！

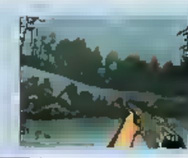
LOCATION 山小屋


⬅山小屋には大量の武器が隠されているのでまず回収。

ミッションの流れ

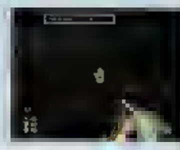
❶ 山小屋でキムに会う

発見した山小屋に接近。危険はないので中に入り，情報提供者のキムに会う。ここでXIIIの過去の記憶が甦る。


⬅のちに戦場になるので，まわりの地形をチェック。

❷ キムが去った山小屋に敵襲

キムはXIIIとの会話もそこそこに山小屋からいなくなってしまう。そして，山小屋の外から敵が大挙して押し寄せる。


➡今度は山小屋の中をチェック。武器を見つけておく。

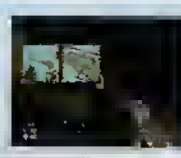
❸ 崖の上から射撃せよ！

敵は倒しても倒しても現れ，山小屋に侵入しようとする部隊のほかに，崖の上から山小屋を砲撃する部隊も出現する。


⬅窓越しに狙撃できる位置を確保し，すばやく倒そう。

❹ ヘリコプターも出現

敵の攻撃はいよいよ激しさを増し，ヘリコプターまで現れる。しかし，山小屋の中にいればそれほど危険はない。


➡ヘリコプターにもスナイパーライフルで対抗できる。

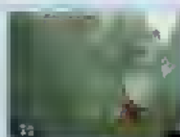
❺ 裏手から砲撃

今度は山小屋の裏手から攻撃される。これは逆にXIIIにとってチャンス。大きく開いた穴から山小屋を抜け出そう。


⬅もともとあった小さな穴が大きくなって通行可能に。

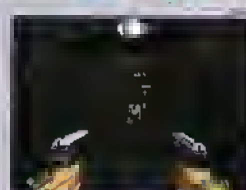
❻ 山小屋から脱出する

山小屋を抜け出したら，道なりに進む。XIIIが敵の追っ手をまいたと思った瞬間に，雪崩が発生。巻き込まれてしまう。


➡XIIIが雪崩に巻き込まれたところでミッションは終了。

取り戻したふたつのスキル 回復能力＆2丁拳銃

ミッション12以降，XIIIが失われたスキルを取り戻すことがある。2丁拳銃と回復能力のスキルだ。2丁拳銃は9mm拳銃を2丁同時に扱えるようになるスキルで，1丁使いと2丁使いを副攻撃で切り変えられるようになる。回復能力はライフキットの回復量が2倍になるという，生存率に直結する重要なスキルだ。


⬆2丁拳銃は1丁に比べて連射性能が飛躍的にアップするのだ。

ミッション13 CAPTIRED

雪崩に巻き込まれたXIIIは敵に捕まってしまう。武器を取り上げられ、牢獄に放り込まれるXIII。看守に連れられてシャワールームに行く時間が唯一の脱走のチャンス。移動中は従順を装い、敵の数が減ったところで行動開始。まずは、収容所に併設された病院を目指す。

LOCATION 牢獄

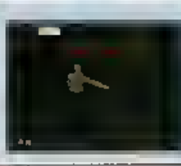


➡看守のとんでもない趣味がXIIIにチャンスを与える。

ミッションの流れ

1 看守に従い部屋を移動

牢獄に閉じ込められたのもつかの間。ふたりの看守がXIIIをどこかへ連れ出す。ここでは抵抗せずにおとなしく従おう。



➡移動が速くても遅くても殴られる。ふたりの真ん中に。

2 看守を倒して鍵を入手

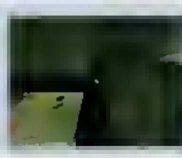
バスルームに連れ込まれ、看守に襲われるXIII。ここで初めて攻撃可能になる。看守から鍵を奪って脱出するのだ。



➡倒した看守は武器庫の鍵を持っている。回収せよ。

3 通気孔を伝って牢獄へ

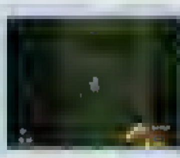
監視はなくなったが、移動できる範囲は限られている。バスルームを走る通気孔に上って、別の通路に移動しよう。



➡通気孔の中ではなく、今回はその上を移動する。

4 看守から鍵を奪いつつ進む

収容所内のいたるところで看守に遭遇するが、機先を制せば危険はない。看守たちは鍵を持っているので回収しつつ進む。



➡施錠されたドアも入手した鍵で開く。鍵は3種類。

5 武器庫に侵入

さらに収容所内を進むと吹き抜けになった部屋に到着する。ここの右の部屋が武器庫だ。武器を補給して敵を倒そう。



➡敵の攻撃は上からも。ヘッドショットで反撃だ。

6 エレベータで屋外に出る

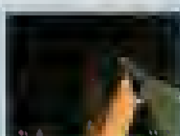
武器庫からエレベータで上に行くと屋外に出る。ここが収容所最大の激戦地。スナイパーライフルでひとりずつ倒せ。



➡奪還したスナイパーライフルが大活躍するのだ。

7 処刑室を通過

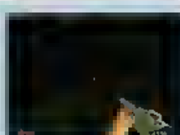
武器をショットガンに持ち替えて、処刑室に入る。処刑室を抜けたら赤いラインに従ってつぎのフロアへと進もう。



➡脱走した囚人も襲ってきた。返り討ちにしておく。

8 下水を通って病院へ

収容所から出る道は地下にあった。下水道を通って隣りの病院に移動するのだ。最後にハシゴを上ればミッション完了。

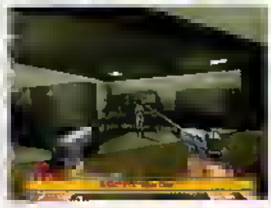


➡下水の中を泳いで進み、ハシゴまで行こう。

ミッション14 THE DOCTOR IS IN!

収容所から脱出することに成功し、病院に入るXIII。しかしここにも味方はいない。無抵抗な病院のスタッフを殺傷するのは厳禁だが、警備員はハッキリと敵対行動をとる。XIIIの行動を妨害する警備員を倒し、病院から脱出するのだ。ミッションの終盤には危険な医師との対決もある。

LOCATION 病院

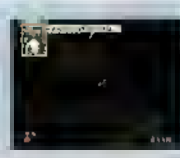


➡病院のスタッフを攻撃してしまうと任務失敗になる。

ミッションの流れ

1 磁気カードを奪取

病院内は人の出入りの管理が非常に厳しい。まずは警備員を倒して、磁気カードを手に入れなければならない。



➡ドア越しに受付の様子をうかがう。侵入はできない。

2 受付をすり抜ける

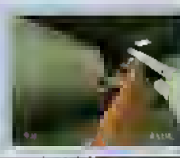
磁気カードでドアを開け、受付のスタッフに見つからないようにしゃがんですり抜ける。受付を過ぎたら立っても平気だ。



➡スタッフに見つかると、警報を鳴らされてしまう。

3 警備員を倒しつつ探索

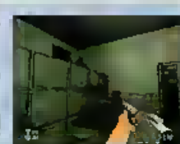
病院内は広くて部屋も多い。向かってくる警備員を排除しつつ、怪しい医師を捜すが、やがて探索は行き詰ってしまう。



➡警備員にはショットガンのヘッドショットが有効だ。

4 安置所の通気孔へ

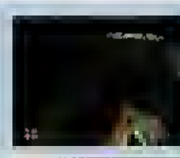
医者と看護士がひとりずついる部屋が死体安置所だ。壁を調べると、引き出せるところを発見。上に乗って通気孔に入る。



➡引き出しを開けて踏み台にする。最上段に通気孔。

5 天井裏を移動する

通気孔を進むと広い天井裏のスペースに出る。下に怪しい医師がいるようだが、降りる場所はない。歩き回ってみよう。



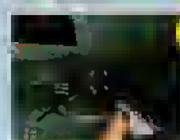
➡天井の一角が崩れて下の部屋に行くことができる。

6 ヨハンソンと対決!

BOSS

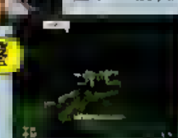
降りたところでは怪しい医師ことヨハンソンが待ちかまえていた。戦いが始まると、ヨハンソンはメスを投げてくる。平行移動でかわしながらショットガンで反撃しよう。彼は武器がなくなると奥の棚で補給をする。補給中は攻撃のチャンスだ。彼が接近してきたら注射攻撃の合図。速やかに逃げること。

メス攻撃



➡横に移動すれば当たらない。避けつつ反撃。

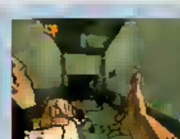
注射攻撃



➡注射されると視界が歪んで千鳥足になる。

7 人質を取って受付へ

ヨハンソンを倒したら部屋の絵画を調べて、ドアの鍵を開ける。看護士を人質にして受付に向かい、ドアを開けさせよう。



➡人質を盾にしつつも、スローナイフで攻撃できる。

第5武器入手法と隠しキャラを徹底攻略!!

戦国無双 SENGOKU MUSOU

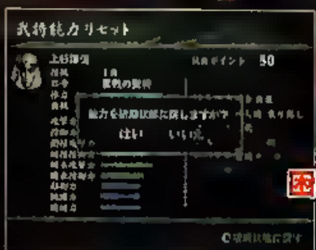
今回はデフォルト武将の第5武器入手法と、残り10人の武将の無双演武攻略をお届けしよう。武将ごとにできるだけ詳細に、達成すべきミッションを攻略していくぞ。

SPEC action
センゴクムソウ / アクション
コーエー / コーエー
発売中（7月29日） / 7140円［税込］
5.1ch / 1～2人
非対応 / 12歳以上
19ブロック / ——

まさにファイナルミッション！ 強力な第5武器を入手せよ

第5武器を入手するには、その武将の無双演武を1回クリアーしたあと、ゲームの難易度を"難しい"、または"地獄"にする必要がある。そのうえで武将ごとに用意された条件を満たしてクリアーする必要がある。

だが、場合によっては達成条件が非常に厳しいものもある。そんなときは、武将の能力を"リセット"してみよう。すると入手した武器はそのままにプレイヤー武将のレベルが落ちるので、敵もそのぶん弱くなる。次ページに紹介する方法で装備アイテムのレベルを上げておくと、さらに条件を達成しやすくなるぞ。



困ったら"能力リセット"が有効

←各種設定の中から、武将能力初期化を選ぶ。初期化しても武器はなくならないのがポイント。

真田幸村 第5武器 炎槍素戔鳴

シナリオ5A 大坂夏の陣

以下の条件を満たす／一定時間内に、前田利常、松平忠直を真田丸前に引きつける／国崩し砲が大坂城東門前に運するまえに動きを止める／～味方本陣へ帰還せよ～メッセージ後、一定時間内に豊臣秀頼に近づく／伊達政宗が大坂城に近づくまえに撃破する(秀頼の士気が低くなると失敗)／本陣近くに進入し、閉じこめられたあとに一定数以上の敵を撃破する／上記の条件を満たしたあとに、1000人以上の敵を撃破する

能力リセットで乱戦が有利に

敵兵士との乱戦が多くなるので、能力リセットをお薦めしたい。まず最初に真田丸を発動させるが、できるだけ国崩し砲がやって来るまえに前田利常、松平忠直を倒しておこう。味方本陣に向かうときは、坂崎直盛も倒し、詰所を制圧する。早くこなせれば士気が上がるので伊達政宗と戦う時間を稼ぐことができる。そのあとは武将を倒して詰所を制圧し、安全を確保。数百人倒したところで砦に突入する。このときは必ず体力をMAXにしておこう。そして体力を温存しつつ確実に兵を倒していく。

服部半蔵 第5武器 闇牙黄泉津

シナリオ2 三方ヶ原の戦い

以下の条件を満たす／武田軍の総攻撃が始まってから、一定時間経過しても徳川方の武将がひとりも撃破されない／～武田軍の詰所をすべて奪取せよ～のメッセージのあとに詰所をすべて制圧する

3人の武将をまとめて倒そう

武田軍の総攻撃に耐えるのが非常に難しい。そこで、突撃してくる武田武将のうちふたりの武将を突撃まえに倒しておこう。武田軍の突撃は、小山田信茂の撃破から一定時間後に行われる。まず小山田信茂に出会ったらそのまま北に引き連れていき、内藤昌豊と山県昌景をおびき寄せよう。そして3人の武将を同時に相手にして戦い、それぞれの体力を均等に減らしていく。3人ともひん死の状態にしたら、小山田信茂をさきに倒し、突撃の命が下るまえに内藤昌豊と小山田信茂を撃破するのだ。こうして2武将の撃破に成功したら、急いで平手汎秀らの救出に向かう。このとき信玄直属の、穴山信君を見逃さないようにくれぐれも注意すること。

お市 第5武器 木花開耶・桜

シナリオ3 姉川の戦い

味方武将が全員健在の状態で、以下の条件を満たす／朝倉軍本陣前の守備頭が撃破されるまえに、徳川家康を撃破する／前田慶次が浅井軍本陣に侵入するまえに、慶次を撃破する／上記の条件を満たしたあと、濃姫を撃破する／増援部隊の氏家卜全、安藤守就、稲葉一鉄を、浅井軍本陣に進入されるまえに撃破する

家康の迅速な撃破がポイント

できれば最初にまっすぐ橋を渡り、明智光秀を倒しておこう。そうしたら反転し、家康とそのまわりの石川数正と酒井忠次を速攻で撃破する。ここまでを、どれだけの早さでこなせるかが大きなポイント。そして前田慶次と羽柴秀吉を倒し、近くの詰所を制圧して自軍武将の安全を確保。そのあとに濃姫に会いに行く。濃姫を倒したら、すかさず本陣手前まで馬を走らせ、敵増援部隊を待ちかまえよう。遅れると本陣に突入され、失敗となるので注意が必要だ。増援の武将を3人倒せば条件達成となる。

上杉謙信 第5武器 天叢雲

シナリオ5A 川中島信命戦

以下の条件を満たす／一定時間内に海津城の小山田信茂を撃破する／甘粕景持が服部半蔵に撃破されるまえに、服部半蔵を撃破する／海津城を奪還しようとしてくる真田幸村を、上杉景勝が撃破されるまえに撃破する。／～武田本陣に単騎で突入せよ～メッセージのあとに、す速く武田信玄と戦闘を開始する

単騎突入はす速く行え

最初にふたつのミッションが示されるが、海津城を守るほうを選択しよう。そして小山田信茂、服部半蔵、真田幸村と撃破していく。まず小山田信茂との戦いのまえに、手前の詰所を奪っておこう。そのあとの戦いが楽になる。服部半蔵と真田幸村は侮りがたい相手。対幸村戦ではさきにくのいちを倒しておき、2対1になるのを防ぐといい。単騎突入のメッセージが出るのは、一時撤退を完了した瞬間。一時撤退に時間制限はないので、戻るまえになるべく多くの敵武将を倒しておくこと。

明智光秀 第5武器 霊剣布都御魂

シナリオ4A 山崎の戦い

丹羽長秀隊が出現するまえに、天王山山頂の敵をすべて一掃する

アイテムを出す敵を覚えろ

まず天王山の頂上に行き、守備頭を3人撃破。そのあと松田軍救出に向かい、再び山頂に戻って敵を一掃する。ミッションはこのように流れていくが、とにかくすべての行動を最速で行わないと間に合わない。

山頂までは少しでも時間を節約するため、松風鞍を使用する。3人の守備頭を倒すとアイテムを出すが、その種類は決まっている。攻撃力アップのアイテムを出す守備頭を覚えておき、最初に取って残りの守備頭を倒したい。守備頭に出会うまで同じ行動をしていれば、アイテムを出す敵を覚えやすいはず。また、体力が減ってもあえて回復せず、無双ゲージが自然に増える状態で戦うのも有力な方法だ。山頂のザコ兵士の部隊は、頭を倒せば散り散りになる。旋忍、突忍など、リーダー格の兵士を優先的に狙って倒していこう。

第5武器を入手するために、技能アイテムを充実させよう

使う武将に関係なく、共通して装備するのが技能アイテムだ。技能アイテムをそろえ、レベルを上げていくことは非常に大切。どの武将を使っても、武将の成長レベルに関係なく能力を上乗せしてくれるからだ。第5武器入手の際には、ぜひ技能アイテムを充実させておこう。

技能アイテムのレベルを上げる

技能アイテムには、+1～50までの数字が表示されており、数値が大きいほど性能が高い。能力値の高い技能アイテムを入手したいところだが、それには難度設定を"難しい"や"地獄"にする必要がある。しかし難度を"地獄"にした場合、クリアーは非常に困難。そこでクリアー条件の容易な特殊なシナリオを捜し、くり返しプレイするといいだろう。

お薦めシナリオ　織田信長の章　本能寺の変

このシナリオは、織田信長が本能寺周辺から脱出するだけでクリアーできる。敵と戦う必要はまったくなく、技能アイテムを入手しやすいシナリオといえるだろう。玉手箱は8ヵ所あるので場所を覚えること。



←開始直後から全員を見捨てて玉手箱収集に励むのだ。



←西門には鉄砲隊が大量に出現。鉄砲の弾には注意しよう。

レア装備アイテムは"やさしい"で入手する

レア技能アイテムは、特定の条件を満たすと入手できるアイテムだ。ただし第5武器とは違い、難度を問わず条件さえ満たせば入手できる。難度を"やさしい"にしておけば楽に手に入れられるぞ。松風鞍、陰陽手燭などはぜひ入手しておきたい。



←陰陽手燭は、城内のマップが最初からすべて見えるようになるアイテム。城内戦では役立つぞ。

必須アイテム"松風鞍"を手に入れよう



松風鞍

入手条件　武田信玄の章、シナリオ4　安土城攻略戦
安土城正門内に登場する前田慶次を、一定時間内に撃破する

シナリオ開始から間もなく、マップ右側にある安土城正門に進入すると閉じこめられてしまう。ここで登場する前田慶次をすみやかに撃破すれば輸送隊が出現するぞ。慶次は強力な武将だが、難度を"やさしい"にしておけばさほど苦労しないはずだ。



←松風鞍は、野外戦で高速で移動するのにとても役立つ。第5武器入手には必須のアイテムだ。

キャラクター別無双演武攻略
デフォルト以外の10武将を網羅

ここからはデフォルトの5キャラクター以外、10人の武将の無双演武を攻略していこう。各武将ごとに特徴が違うので、まず得意な戦法を把握することが必要だ。また、たいていの場合ルートがふたつに分岐しており、特定の条件を満たすことによってルートが決まる。真のエンディングにたどり着くルートと、その攻略ポイントを説明しよう。

前田慶次





シナリオ5(川中島腕試し)に分岐する条件

以下の条件を満たす／"伊勢長島殲滅戦"で、降伏を試みる雑賀孫市と証恵を、織田軍本陣に入るまえに撃破する／"長篠の戦い"で、最初のミッション3つを成功させ「真田幸村を撃破せよ」のメッセージを出し、真田幸村を撃破する／"京洛の舞"で、5分間で100人撃破のミッションを成功させたあと、石川五右衛門を撃破する／"小田原城潜入"の3階で、伊達政宗配下の武将をすべて倒したあとに伊達政宗を撃破する

チャージ3攻撃を駆使して敵をなぎ倒せ

前田慶次はリーチがあり攻撃力に秀でているが、なかでもXXXYからのY連打の攻撃が非常に強力だ。乱戦ではこの技で敵兵士を巻き込んでガンガンなぎ倒していこう。

伊勢長島殲滅戦 最終目的は、法師を無事に逃がすこと。調子に乗って倒さず、最初は北と南(マップ中央の上下)の砦の法師だけ倒そう。

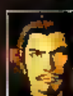
長篠の戦い 馬殺の装備は必須。馬防柵から出ないように、南北を大回りしてミッションを遂行する。真田幸村との戦いは、くのいちをさきに撃破してから幸村と戦うといい。

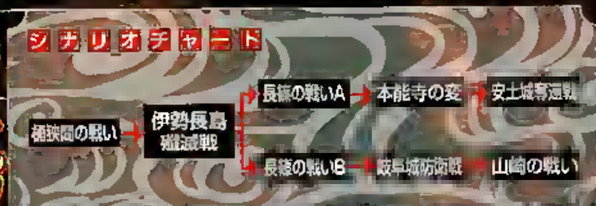
京洛の舞 分岐条件の100人撃破を達成しよう。石川五右衛門のところに行くとミッションが発生する。敵に囲まれることが多いので、XXXYからのY連打攻撃を多用すること。

小田原城潜入 ここでは伊達政宗とその配下を倒す必要がある。彼らは3階に登場するが、そこまでに体力を温存しておこう。1、2階では鉄砲隊の頭や突忍が団子を落とす。2階の階段の少し手前にある握り飯アイテムも忘れずに取って体力を回復すること。

川中島腕試し 戦場が広いので、なるべく松風鞍を装備しよう。問題は上杉謙信が現れてから。伊達政宗がやられやすいので、す速く急行する。この際、マップに表示されない鬼小島弥太郎を忘れずに撃破したい。

織田信長





シナリオ3A(長篠の戦いA)への分岐条件

"伊勢長島殲滅戦"で、以下の条件を満たす／開始から一定時間内に、砦にいる法師を2人以上撃破して火計の準備を整える／羽柴秀吉を無事に火計地点まで到着させる／降伏しようとする証恵を一定時間内に撃破／退却する服部友貞、雑賀孫市、法師を逃がさずにすべて撃破する

非情なミッション遂行がエンディングへの近道

織田信長はバランスの取れた武将だ。武器のリーチが長くX連打だけでも十分に戦える。また、くせのあるチャージ攻撃を使いこなせばさらに強力なパワーを発揮するはずだ。

桶狭間の戦い まず鳴海城と鷲津砦の守備頭を撃破する。このときは砦内の武将と詰所頭も倒しておこう。今川義元を急襲したら、義元とはすぐに戦わず、すぐに徳川家康配下の本田忠勝を倒しに進むとよい。

伊勢長島殲滅戦 文字どおりすべての法師と武将を逃さず殲滅する。味方武将を守り、火計を成功させるには南北(MAP上下)の砦から陥落させるといい。雑賀孫市が強いので、逃亡させないように注意する。

長篠の戦いA 設楽が原に入らないように注意。真田幸村を撃破したあたりで武田勝頼が逃げ出すので、す速く追いかけて倒すこと。

本能寺の変 まず最初にお市と合流し、東門→北門→西門と反時計回りに本堂を回って脱出することになる。詰所にこだわるよりも、敵武将と兵士の殲滅に力を注ぐといい。

安土城奪還戦 火計部隊を守りながらつぎつぎと城門を壊していく。後半は城内戦になるが、2階には服部半蔵配下の忍者部隊が落下しながら出現。体当たりを避けるため、ジャンプしつつ移動してもよい。



石川五右衛門

シナリオチャート

岐阜城無断侵入 → 京洛の舞 → 神君伊賀越え → 大阪城無断侵入 → 五右衛門大暴れ

京洛の舞 → 大坂の舞 → 伊勢長島の舞 → 安土城の舞

シナリオ3B（大坂の舞）への分岐条件

"京洛の舞"で、9回出現する織田軍の援軍をすべて撃破する

砲撃で壁を壊しお宝をゲットせよ

石川五右衛門は、背中に大筒を背負っている。間接攻撃はここから爆弾を発射するが、この爆弾は五右衛門の顔の貼り紙のある壁を壊せる。これを利用すれば、城内戦で隠し部屋からアイテムを獲得できるのだ。

岐阜城無断侵入 岐阜城に仕掛けられた数多くの罠に要注意。とくに木材が落ちてくる場所は、床の痕跡に気をつけてぶつからないように進もう。

京洛の舞 封鎖してある壁を間接攻撃で壊せることに注目。壁を壊しつつ、松風鞍を使って移動し、前田慶次や増援部隊を撃破していく。ここで前田慶次を倒せば神君伊賀越え（シナリオ3A）へ、織田の援軍をすべて倒せば大坂の舞（シナリオ3B）のルートに分岐することになる。

大坂の舞 敵将の進軍する順番がポイント。進軍する順は丹羽長秀→佐久間信盛→蜂須賀小六となっている。最初にまず丹波長秀→佐久間信盛と速やかに倒そう。そうすれば、あとはどんな順番で倒しても詰所を守ることができるはずだ。

伊勢長島の舞 阿国と離れないように進んでいく。多少先回りする形で敵武将を倒していこう。最後に敵兵をひとりも通さない、というミッションが起こるので、脱出地点直前で待ちかまえて倒しまくること。

安土城の舞 3階の吹き抜けの中央にある桐箱を取ってみよう。途中の階段の手すりの切れ目からジャンプXをくり返して渡ることができる。4階の滝川一益は、早く倒さないと増援が来てミッション失敗となるのでくれぐれも注意すること。



阿国

シナリオチャート

京洛の舞 → 大坂の舞 → 伊勢長島の舞 → 川中島の舞 → 安土城の舞

エンディングへの条件

"安土城の舞"で、天守閣に登場する前田慶次を石川五右衛門が健在の状態で撃破する

五右衛門を守れば真のエンディングに到達

阿国は女性キャラクターだが攻撃力があり、XXXYからのY連打攻撃が武将に対して強力だ。また、2段ジャンプが空中浮遊になっており、敵との接触を避けることもできる。

京洛の舞 前田慶次があちこちに出没する。ミッションを成功させるには、松風鞍を使って移動しないと非常に難しいだろう。松風鞍のない場合は五右衛門の護衛を優先。

大坂の舞 詰所を襲う敵将をすべて撃破していく。最初に丹波長秀、つぎに佐久間信盛を倒すのがポイントだ。ここも松風鞍を使いたい。

伊勢長島の舞 できるだけ五右衛門の前方を歩き、さきに敵武将を撃破していく。早め早めに進まないと、武将と戦っているあいだに五右衛門に追い抜かれるので注意しよう。

川中島の舞 ここも松風鞍は必須。最初に茶臼山に行き、舞を披露する。そのあとは誰かれ構わず敵将を倒しまくろう。ちなみに無双演武を1回クリアーしていると、武田信玄、上杉謙信、真田幸村のうち最初に出会った相手とミッションが発生する。最後にその相手以外をすべて倒せば終了となり、阿国とその相手との実機エンディングを見ることができる。

安土城の舞 安土城の舞では、空中浮遊をうまく使おう。罠や敵兵士との戦闘を避けつつ移動が可能だ。ただし鉄砲隊には撃ち落とされてしまう。3階の吹き抜けの中央には桐箱があるが、ここも手すりの切れ目から浮遊を使えば簡単に取れるのだ。



くのいち

シナリオチャート

川中島の戦い → 三方ヶ原の戦い → 岐阜城潜入 → 上田城救出戦 → 大坂夏の陣 / 小田原城潜入

シナリオ5A（大坂夏の陣）への分岐条件

"上田城救出戦"で、地下五階に登場する服部半蔵を、真田幸村の体力が半分になるまえに撃破する

エンディングへの条件

"大坂夏の陣"で、徳川本陣に進入するまえに兵糧庫で徳川秀忠を撃破し、そのあとに服部半蔵を撃破する

ミスは許されない！ 苦戦必至の大坂夏の陣

くのいちは攻撃力が低く、敵武将との戦いが長期戦になりやすい。XXXYからのY連打、無双奥義をうまく使いながら、粘り強く戦おう。

川中島の戦い 上杉軍本陣へ奇襲をかけたあと、味方本陣へ戻るミッションが起こる。そのあと真田幸村のもとへ合流するまえに、中央の戦場にいる敵武将を一掃しておこう。

三方ヶ原の戦い まず突出しないように戦い、石川数正らを撃破する。本多忠勝は強敵なので慎重に戦うこと。倒せないうちに服部半蔵が逃亡したら、半蔵の追跡を優先させよう。

岐阜城潜入 敵武将を撃破する必要があるこのシナリオは苦戦必至。2階などに、2段ジャンプで回復アイテムを取れる場所があるので逃さないように。また特定の鉄砲隊の頭が、回復アイテムを出すのに注目。

上田城救出戦 敵との戦闘を避け、できるだけ急いで真田幸村の救出に向かう。地下5階では服部半蔵と幸村の戦いに乱入するが、幸村を守ることを優先しながら戦っていく。

大坂夏の陣 国崩し砲はできるだけ、ジャンプやダッシュ攻撃で乗り手を落とそう。伊達政宗は東門（MAP右側）に出現するので、待ちかまえて戦う。真田幸村は簡単にやられないので、押し寄せる敵武将をひとりずつ倒していこう。



雑賀孫市

シナリオチャート

伊勢長島殲滅戦 → 山崎銃撃戦 → 越前防衛戦 → 京洛抵抗戦 → 安土城潜入 / 実機エンディング

シナリオ5（安土城潜入）への条件

"山崎銃撃戦"、"越前防衛戦"、"京洛抵抗戦"でそれぞれ計3回、織田信長の狙撃に成功する

非情なミッション遂行がエンディングへの近道

雑賀孫市は攻撃力が高く、強い武将だ。ただしシナリオ5に進むためには、織田信長への狙撃を3回成功させる必要があるので注意しよう。

伊勢長島殲滅戦 証恵と信長に降伏するミッションは、孫市がいっしょに行かないと成立しない。そこで織田軍本陣のまわりの武将をさきに倒しておき、証恵の安全を確保してから点在する敵武将を倒すといいだろう。

山崎銃撃戦 信長の狙撃をするタイミングが難しい。先鋒隊を南の武将から撃破し、北の柴田勝家を倒した直後に近づいて狙撃するといい。織田信長はお市や濃姫らと天王山頂上までやってくるが、ほかの武将を倒して士気を下げてから戦うこと。

越前防衛戦 最初に法師を守ることに全力を傾ける。まず柴田勝家と佐久間信盛を倒したら、橋を渡ってくる池田恒興を撃破する。法師を襲う武将はすべて撃破するが、MAPに表示されない蒲生氏郷に注意。法師の安全を確保してから明智光秀の狙撃に向かおう。狙撃には川から進まず、川より北から向かわないと敵に発見されてしまうので要注意。

京洛抵抗戦 松風鞍を使うと武将を倒しつつ効率よくミッションを達成することが可能。ポイントは織田信長の狙撃で、袋小路の奥に狙撃ポイントがある。2回のジャンプで民家の屋根に上って狙い撃とう。

安土城潜入 お市、濃姫を倒すとその時点で敗北扱いとなる。戦わずに先を急いで上の階を目指すこと。

武田信玄

シナリオチャート

川中島の戦い → 小田原城潜入 → 長篠の戦い → 安土城攻略戦 → 山崎の戦い / 川中島宿命戦

シナリオ5A（山崎の戦い）への分岐条件

"安土城攻略戦"で、以下の条件を満たす／明智光秀を撃破して火計を阻止する／光秀よりさきに織田信長に近づく。その後撤退する光秀を無事に脱出させる／上記ふたつの条件を満たすと上杉謙信が出現。このとき上杉謙信を倒さず、武田軍の武将がひとりも撃破されないうちに、織田信長を撃破する

"安土城攻略戦"での戦いかたに注意せよ

武田信玄は体力や攻撃力に秀でているが、足はかなり遅い。城外戦では馬鞍を装備して戦いに挑みたい。

川中島の戦い 真田幸村の伏兵から敵の目をそらせたら、中央の敵武将をつぎつぎと倒して一掃しよう。味方本陣近くから鬼小島弥太郎が伏兵として急襲してくるので要注意。

小田原城潜入 足が遅いと罠にもかかりやすいので、天狗下駄は確実に装備しておく。敵武将よりも飛忍や忍者部隊の攻撃に気をつけよう。

長篠の戦い まず滝川一益を速攻で倒し、伏兵の酒井忠次を撃破。すぐに反転して明智光秀のもとに向かう。光秀を倒したあとは設楽が原で乱戦となるが、このとき馬防柵にぶつかりやすいので注意が必要だ。

安土城攻略戦 火計を失敗させたら、光秀よりさきに織田信長と接触。これによって光秀は撤退を始める。撤退する光秀を守るには、詰所の制圧がポイントだ。敵武将もできるだけ倒すこと。撤退が完了すると同時に上杉謙信が出現するが、謙信にはかまわず信長を急いで撃破しよう。

山崎の戦い まず急いで柴田勝家、丹羽長秀を倒す。そのまま山を降りて前田慶次を撃破したら、急いで羽柴秀吉を倒しに向かう。遅れると上杉謙信がやられて終了となる。秀吉と付近の敵武将を倒したら、霧のかかっているうちに円明時川を越えて織田本陣に突入していこう。

伊達政宗

シナリオチャート

川中島乱入 → 桶狭間乱入 → 伊勢長島乱入 → 長篠乱入 → 本能寺乱入 / 小田原城乱入

シナリオ5A（本能寺乱入）への分岐条件

"長篠乱入"で、以下の条件を満たす／〜織田信長の撤退を許すな〜のメッセージを出し、織田信長が脱出地点に達するまえに撃破する／〜武田信玄の撤退を許すな〜のメッセージを出し、武田信玄が脱出地点に達するまえに撃破する

攻撃力不足が深刻。ビームをうまく使え

伊達政宗は全体的に攻撃力が低く、苦戦を覚悟せねばならない。武将との1対1にはXYからのY連打、敵兵の集団と間合いが離れたらYのビームと、うまく使い分けて戦おう。

川中島乱入 最初に倒した武将が上杉方なら上杉謙信を、武田方なら武田信玄をさきに倒す。途中で手当たり次第に両軍団の武将を倒していいが、留守政景または後藤信康がさきに撃破されるとミッション失敗。

伊勢長島乱入 最初に一揆勢の砦を制圧するミッションを成功させ、両軍団の武将をどんどん倒していく。東（MAP右側）で起こる火計の阻止イベントは確実にこなすこと。

長篠乱入 本陣をどちらから出たかでミッションが変わる。右から出た場合は、設楽が原の前に騎馬軍団をおびき寄せるミッションになる。成功すると騎馬軍団を弱らせることができるが、無理に多数集まった武田武将と戦おうとすると危険。ミッションを成功させたら、今度は織田軍の武将を倒していくといい。

本能寺乱入 まずは本能寺の東（MAP右）から中に入り、時計回りに回りながら本堂を目指す。本堂に到達すると明智軍が殺到してくる。明智光秀と配下武将を同時に相手にするのは厳しい。できるだけ分断し、配下武将から倒していく。そのあとに出現する織田軍の増援部隊は合流させず、各個撃破していこう。

濃姫

シナリオチャート

桶狭間の戦い → 稲葉山城攻略戦 → 姉川の戦い → 本能寺の変A → 岐阜城潜入 / 本能寺の変B → 安土城潜入

シナリオ4A（本能寺の変A）への分岐条件

"姉川の戦い"で朝倉義景が撤退、または義景を撃破したあと、お市が健在の状態で浅井長政を撃破する

強力なチャージ3攻撃がおもなダメージ源

濃姫は、X連打よりもチャージ攻撃系のほうが強力。とくにXXXYからのY連打（チャージ3攻撃）が活躍するので、これを多用していこう。

桶狭間の戦い 2ヵ所の砦を落としたら、善照寺付近の敵を一掃。そのあと、今川軍本陣へ奇襲をかける。ここですぐに今川義元を倒さず、残りのミッションをこなそう。

稲葉山城攻略戦 まずは稲葉山城外の武将を倒し、詰所を制圧しよう。敵を一掃したつもりでも、少しずつ出てくる敵に詰所を奪い返されたりするのでこまめに倒すこと。斉藤義龍は明智光秀と森蘭丸の両方を撃破すると撤退するので、逃がさずに倒す。後半は城内戦になるので注意。

姉川の戦い まず最初に東（MAP右）から来る海北綱親と赤尾清綱を撃破。これによって南東の詰所が安全になる。そのあとは徳川家康のサポートを行いつつ中央の橋からやってくる前田慶次を倒そう。

本能寺の変A スタート地点から反時計回りに回って本堂へ向かう。ここから織田信長、お市、森蘭丸の順で倒していく。そのあとは明智光秀配下の武将を減らし、光秀を撃破してから脱出することになる。

岐阜城潜入 2階で雑賀孫一と戦ったあと、突忍、飛忍がうようよしている部屋に注意。アイテム狙いで無理に倒そうとすると危険だ。織田信長と戦うときは鉄砲隊に注意。鉄砲隊をさきに始末するか、信長だけ手前におびき出して戦うといい。

森蘭丸

シナリオチャート

稲葉山城防衛戦 → 伊勢長島殲滅戦 → 本能寺の変 → 姉川の戦い → 岐阜城潜入 / 安土城防衛戦

シナリオ5A（岐阜城潜入）への分岐条件

"姉川の戦い"で、〜徳川家康を撃破せよ〜のメッセージを出し、徳川家康を撃破する

詰所を制圧して信長を無事に脱出させる

森蘭丸はリーチの長さが強み。霊狐尾を装備し、無双奥義を多めに使えば強さはさらに際だつはずだ。

稲葉山城防衛戦 東の材木庫にいる蜂須賀小六を撃破したら、そこから敵陣に踏み込む。一夜城ができるまでに敵武将をあらかた倒しておこう。一夜城ができたら羽柴秀吉を倒し、竹中半兵衛の謀反に備えよう。

伊勢長島殲滅戦 まず南と北（MAP上下）の砦を制圧する。この途中で、九鬼嘉隆の周辺の敵兵を一掃しておこう。そのあとは北砦付近で羽柴秀吉の火計を助けに行くこと。

本能寺の変 正門に敵兵を入れないことが重要。門の外で戦いつつ、近づいてくる配下武将を倒そう。途中で戦場を東寄りに移し、火計を狙う隠密頭を撃破する。すべての配下武将を倒したら、合流よりさきに詰所の制圧に向かおう。ひとつでも残すと織田信長の脱出が困難になる。

姉川の戦い 最初に丹羽長秀との連繋回復に向かう。遅れるとすぐ長秀がやられるので注意が必要だ。雑賀孫市の狙撃は、出現から多少時間が経ってから行われる。前田慶次らの中央突破を防いでから狙撃阻止に向かっても間に合うはずだ。

岐阜城潜入 鉄砲兵の頭が回復アイテムを落とすのは、最初から配置された特定の兵のみ。湧いて出てくる鉄砲隊から回復アイテムは出ないので注意しよう。明智光秀はなかなかの強敵。ひん死になった場合は無双奥義だけを確実に当てていこう。

ミッション完結！ テロの背後に潜む巨悪を裁け！

Tom Clancy's RAINBOW SIX™ 3

トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3

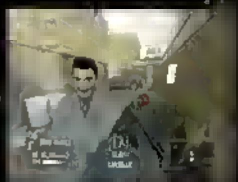
世界を股にかけたレインボーの戦いもいよいよ終局。後半4ミッションは部下の力に頼っていてはクリアーできない。己の力をすべて出し切り、任務を完遂せよ！

SPEC FPS

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ／ 特殊部隊アクション
ユービーアイソフト ／ ユービーアイソフト
発売中（7月8日） ／ 7140円（税込）
5.1ch
OP 最大16人 DL VC ／ 15歳以上推奨
8ブロック以上 ／ ――

プレイヤーの戦闘力が要求される終盤ミッションを攻略!!

敵地へ突入するミッションが多くを占め、より敵の攻撃が厳しくなる後半戦。プレイヤーの単独行動が求められるミッション内容が増えることもあり、これまで以上に射撃や敵を察知する能力が要求されるぞ。



←動く目標を捕えるといったミッションなども登場する。

部隊の人数、セーブ回数に注意

今回の攻略範囲のうち、目標達成時まで4人で戦えるのはミッション11のみ。さらにミッション12、13はセーブ回数も減少！ 従来とは異なる条件に注意しよう。



←ベテランでもセーブは1回。エリートはそのまま。

MISSION 11 ベネズエラ カラカス VXガス探索

目標
- 食肉加工所1Fの人質を救出
- 食肉加工所2Fの人質を救出
- 化学薬品を押収する



テロリストが占拠した施設から人質を救出したのち、目標を探索するオーソドックスなミッション。しかし、高所（しかも射撃を当てづらい角度）からの攻撃やこのマップならではのジャマな遮へい物（食用肉の塊）などもあり、油断は禁物だ。人質を救出するミッションの性格上、グレネードは殺傷力のない催涙ガス系の装備（M203 Smoke）が向いているだろう。

1 2階への進入路が危険度高し！

1を通過する際、必ず上からグレネードが投げ込まれる。一気に駆け抜けてしまえば自分は無傷で済むが、部下は負傷もしくは死亡する可能性が高い。ここはいったん部下を推奨セーブポイントあたりで待機させ、単独で1まで移動、敵にグレネードを消費させてから、部下を呼び戻そう。



←遮へい物で覆われているため、グレネードを投げるまえに排除するのは困難だ。

2 冷凍室は"温度"で敵を察知

冷凍室には多くの肉塊がぶら下がっており、部屋全体に漂う冷気のおかげで視界が悪い。2に到着したらサーマルビジョンへの切り替えを。周囲の温度が低いので、通常よりスムーズに敵の体温を感知できるはずだ。肉のスキマから見える敵の足を狙って始末していこう。



←敵は2階からも出現する。危険と感じたら入り口のドアを閉め、態勢を整えよう。

MISSION 12 アメリカ ニューオリンズ バルガス確保

目標
- バルガスを発見する
- バルガスを拘束する



このミッションでもっとも特徴的なのは、目標が移動するということ。バルガスはレインボーに発見されると逃走を始め、外に用意されたクルマまで逃げられるとミッション失敗となる。2名での任務遂行、セーブ回数の少なさという条件もあり、難度は高い。ここで必ず装備しておきたいのが催涙効果を持つM203。バルガスを追う際に役立つはずだ。

1 部下を先行させ、自分が後方をフォロー

1で示した地点は、前後（左右）に敵が待ちかまえていることが多い。自分が先行し、部下に後方をフォローさせるのがセオリーだが、ここでは2方向からほぼ同時に攻撃を受けるために部下の援護が間に合わず、蜂の巣にされるケースが多々ある。部下に移動指示を出したら直後に自分も突入し、部下の背中を守ってやろう。



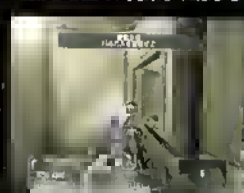
➡グレネードが投げられることもあるので警戒すべし。



←敵の動きしだいで時間はかかるが、待ち伏せも有効。

2 サブウェポンを駆使してバルガスを止めろ！

バルガスを確保するためには下準備も重要。体力は3以上、部下が健在、グレネードランチャーも全弾温存、といった状態が望ましい。バルガスを撃って死亡させてしまうとミッション失敗。また、敵全員を相手にしているとバルガスに逃げ切られてしまう。ここはM206（催涙弾）を使い、敵の動きを止めよう。バルガスは催涙弾をものともせず逃げるので、すぐに追走を。無力化した敵は部下が仕留めてくれる。催涙弾のもうひとつのメリットは、敵がバルガスの進行を妨げてくれる可能性がある点（下写真）。接触してバルガスの動きを止め、拘束すればクリアーだ。



←敵をすべて倒して追いかけるのは困難。催涙弾・ガスマスクは必須か。

マップ説明　1 ミッション攻略ポイント　A マップ間のつながり　S 推奨セーブポイント　目標地点　← 進行ルート

MISSION 13 アメリカ ニューオリンズ
パレード車爆破阻止

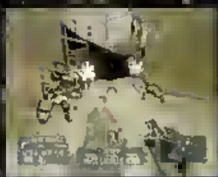
目標
●パレード[illegible]解除する
●第2の起爆装置を解除する

パレード車の爆弾を解除するまでは4人、その後はミッション終了まで単独での行動となる。武装は単身での戦いを考えたものを選択すること。瞬間的に高い殺傷力を持つフラグなどより、催涙ガスやスモークグレネードなど、効果範囲が広く持続時間の長いサブウェポンを用意しておきたい。敵が多数出現する場所での被弾を抑えられるはずだ。



1 自分の体力を最優先で守れ

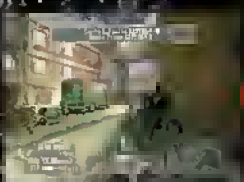
単独任務が控えているので、自分の体力は極力温存。そのためには部下を先行させ、露払いさせるのが安全だろう。廃屋に入った際に注意したいのはグレネード。入り口と出口付近で投げ込まれるぞ。部下と距離を取って進んでいこう(部下は各自、命令せずとも退避する)。


←途中でひとりになるとはいえ、パレード車まではフルメンバーを維持したい。

2 部下のラストバトル！ おとりとして特攻！

パレード車に接近すると3方向から敵が現れ、不利な状態での戦闘となる。部下をパレード車に向かわせるように命令して敵をいぶり出し、自分は遮へい物に隠れながら敵を仕留めていこう。ここで部下が負傷してもミッションに支障はない。自分が目立つことで、敵の標的が部下から切り替わらないように注意しよう。

→自分は廃屋出口あたりに待機。部下を爆弾付近に移動させ……

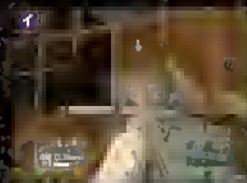


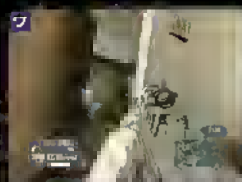

←出現した敵を排除。頭上にいる敵から数を減らしていこう。

3 時間よりも確実性を！ ホテル内の危険ポイントを把握

第2の起爆装置解除のため単身乗り込むことになるホテルには、大量の敵が待ち受けている。出現位置を知らないと一瞬で倒されてしまうケースも多いため、突入まえにセーブし、万全の状態で踏み入れたい。爆弾解除には時間制限(5分)があるが、条件自体は厳しくはない。3Fに到着した時点で1分前後残っていれば問題ないはずだ。それよりも注意すべきなのは一発死。上のマップに示したア～エはとくに危険なポイントなので、念入りに警戒しながら進攻しよう。


ア
←1階の敵が見づらい場合はサーマルビジョンだと発見しやすい。


イ
←2階の階段右側には敵が配置されている。のぞき込みで処理。


ウ
←不自然に半開きになっているドア。奥には敵がひとり。


エ
←3階は前後左右だけでなく、屋上からの襲来も注意せよ！

MISSION 14 ベネズエラ カラカス
クレスポ抹殺

目標
●[illegible]に爆弾を設置[illegible]
●格納庫へ進入する
●クレスポを飛行機へ追いつめる

最終ミッションは真の黒幕であるクレスポを追いつめ、飛行機の爆破事故に見せかけて排除すること。序盤は潜入、中盤以降は単独での銃撃戦、最後は標的を目標地点まで誘導と、手のかかる内容となっている。メインウェポンは威力よりも弾数の多い銃を選び、グレネードランチャーは催涙弾を選択。敵の催涙ガス対策に、ガスマスクも装備しておきたい。



1 スニーキング時はサーマルビジョンを活用

爆弾をしかけるまでは、発見された時点で任務失敗。しかしランダム性が高く、スタート直後にドアを開けて失敗……というケースもある。ここでは比較的発見されにくいルートを示したが、サーマルビジョンで敵を発見したら進攻ルートを切り替え、臨機応変に対応してほしい。


ア
←スタート地点正面のドアは発見されやすい。左から進入。


イ
→ドア越しに敵を察知したら、ルートを変更して逃げ切れ！


ウ
→階段を降りれば積荷はすぐ。下だけでなく後方の敵にも注意。

2 屋外の敵は遠距離から慎重に削れ

爆弾を設置すると発砲許可が降り、敵を排除することが可能になる。ただし、移動は慎重に。2に通じる出口に接近すると爆発物が2発飛んでくるので、爆発を確認してから外へ出て、周辺の敵を始末。屋外は開けた場所だが、かなり接近しないと敵はこちらの存在に気づかない。静かに移動し、数を減らしていこう。

3 クレスポを"殺さずに"追いつめろ！

クレスポは、こちらが攻撃しないと発砲してくる。しかし殺害してしまうと任務失敗。まずは催涙効果のあるグレネードを撃ちこみ、クレスポをひるませよう。すると逃走し始めるので、あとを追っていけばよい。バルガス確保の場合とは違い、逃げられる心配はない。焦らず、敵をすべて排除してから追走するべし。

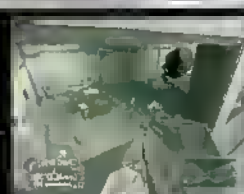
→催涙ガスを撃ってから射撃。クレスポへは当てないように。




←倉庫入り口には真上に敵がいる。銃身を上にして部屋に突入。

4 窓からの襲撃を警戒しチェックメイト！

クレスポを追って倉庫2階へ向かうと、窓から手榴弾が数発投げ込まれる。ガラスの割れる音がしたら1階へ戻り、新たに出現した敵を始末しよう(2階からの銃撃は当てにくい)。あとは、道なりに進んで敵を排除していけばクレスポを追いつめられる。長き任務に終止符を打て！


←無視して突破してもいいが、爆風に巻きこまれる場合も。

新連載 Xboxのオススメゲームをインプレッション

MY Xbox Game Life

新旧のXboxタイトルを、主観重視でインプレッション。レビューだけでは伝えきれないおもしろさを文章でお届け。第1回は本誌編集者特集だ！

ダウンロードで内容一新！ これはある意味革命だ！

『NINJA GAIDEN』は最高のゲームでした。驚愕のグラフィック、滑らかなモーション、練り込まれた敵のAIなど、少なくとも自分のプレイしたアクションゲームの中では最高峰と言っても過言ではなかった。とくに敵のAI、それにともなう難易度調整がすばらしかった。「こんなの絶対倒せないよ」とばかりに攻撃を仕掛けてくる幾多の敵が登場し、最初は死にまくり。でも、きちんと敵の攻撃パターンを見切り、その対処法を確立すれば倒すのは難しくなくなる。そう、適当なダラダラプレイを許さない、まさに"攻略"が求められるゲーム内容だったのだ。

"だった"とか"なかった"とか、過去形が多いですね。それもそのはず、"オリジナル"『NINJA GAIDEN』は、僕にとって、もはや過去のものになってしまったから。いまや時代は『NINJA GAIDEN』"ハリケーンパック：Volume 1"なのです！ ハリケーンパック：Volume 1とは、Xbox Liveで行われていた（8月30日に終了）マスターニンジャトーナメント第2ラウンドのために、新たに開発されたバージョンのこと。新しい武器や敵が追加されたコンテンツをダウンロードするとプレイできる仕組みだ。『プロジェクト ゴッサム レーシング2』ではクルマとコースがダウンロードできたし、『メックアサルト』でも同様のことはできた。通信機能を持つXboxにとって、コンテンツのダウンロードは、他機種に比べて、それほど珍しいことではない。でもね、ハリケーンパック：Volume 1はレベルが違うんです。

ほぼ全面にわたり、敵の配置やAI、攻撃方法も追加され、ステージ上にある宝箱の中身やお店で売っているアイテムの種類までもが変更されているという徹底っぷり。もう別ゲームですよ。とくに唸らせられたのが、敵の攻撃パターンの変更。オリジナル『NINJA GAIDEN』も、先述のとおり敵のパターンを見切らなければ、やすやすとはクリアーできなかった。とはいえガードさえしていれば安定な敵や、ガード後すぐ反撃に転じられる、"捌き技の法"を駆使すると簡単に倒せる敵がいたのも事実。

ハリケーンパック：Volume 1では、そんな敵のスキがほとんどなくなっちゃいました。ガードで固まっていると、ハイ、投げられます（「おいおい、こいつ投げなんて持ってなかったじゃん」←心の声）。捌き技の法を使おうとすると、ハイ、ガードを弾かれて技が発動しません（「弾かれて連続攻撃食らってるよ、マジ？」←心の声）、ってね。もちろんガードが使えないとか、捌き技の法が意味ナシ技になったというわけではなく、つねに敵の状態を把握して、より状況にあった戦法を選択しなければならなくなったというワケ。戦いの緊張感に、マゾヒスティックな感情が呼び起こされ、「チョー気持ちいい」って感じですね。

このほか目立たないけど、扉を開けるときは、攻撃ボタンであるXを使って開けるんだけど、オリジナル版では敵が近くにいると、攻撃を優先して敵の方向に向いた。ふつうのときならいいんだけど、自分が死にそうな場合は逃げるに逃げづらくて……!! でも、ハリケーンパック：Volume 1では、そこも改良。敵を追随しなくなったんですよ。こういった細かい部分にまでリファインが行き届いているんだよね。

ここまで徹底して改良を施したTeam NINJAもすごいけど、それを可能にしたXbox Liveもスゴイ。ある意味ゲーム界の革命だと思う。

オリジナル版をやり尽くした人には、ぜひともプレイしてもらいたいな。Xbox Liveに加入しなければならないけど、社会人ならそれほど高いハードルではないと思う。クレジットカードがないという学生以下の人は、Xbox Liveの仕組み（クレジットカードは登録だけで、12ヵ月更新カードで支払いできるなど）を両親に理解してもらおう。そうするだけの価値があるゲーム、それがハリケーンパック：Volume 1だ。

（ファミ通Xbox：ノリック）



NINJA GAIDEN ハリケーンパック：Volume 1

SPEC action

ニンジャガイデン ハリケーンパック：ボリューム1 / アクション
テクモ / テクモ
8月2日ダウンロード開始 / 8190円［税込］ ※ダウンロードは無料
HDTV、5.1ch / 最大1人
DL SR / 18歳以上
2047ブロック以上 / ワイドテレビ対応

思い出の1本

MotoGP URT2 Online Challenge

●ジャンル	レース
●発売日	発売中（2003年7月17日）
●発売元	マイクロソフト
●開発元	Climax
●価格	7140円［税込］
●システム対応	5.1ch
●Xbox Live	16人同時プレイ

オンオフともに充実の内容！

レースゲームが大好きなノリックです。Xboxで発売されたレースゲームは、すべてプレイしています（多分……）。その中でもっとも印象深いのが、『ゴッサム2』でも『ラリスポ』シリーズでも『峠R』でもなく、『MotoGP』。バイクが好きで、学生時代は峠を攻めまくっていたからというのもあるんだけどね。

何がそんなにおもしろかったのか。ひとつ目はリアルさ。バイクって、ハンドルを切って"曲げる"んじゃなくて、体重移動で"曲がる"のが特性。その感覚が絶妙に表現されていて、べた惚れ。もうひとつが、ヤリ込み要素のあるトレーニングモード。規定時間以内にゴールを目指すのがメインなんだけど、きちんとライン取りを考えないとクリアー不可というムズおもしろさ。これもよし。最後はやはりXbox Live。いまやレースゲーム＝オンライン対戦って感じだけど、じつは『MotoGP』がLive対戦初対応のレースゲームだったんだよね（『リポルト』は除いておきましょう）。しかも16人での対戦だし。ワイワイガヤガヤと対戦した日が懐かしい、思い出のゲームです。

遊ぶと、これがかわいく見えてくるんです！



Voodoo Vince

	ブードゥーヴィンス		アクション
	マイクロソフト		Beep Industries
	発売中(7月22日)		5040円[税込]
	5.1ch		
	非対応		全年齢
	22ブロック		―

action

「『Voodoo Vince』が、とてもよかったんですよ！」と言われて共感してくれる人は、いったいどのくらいいるんだろう。本作は、本国アメリカのマイクロソフト(Microsoft Game Studios)が開発・発売した3Dアクションである。だが、日本ではワーコレということもあり、Xboxの中でもいまいち目立たない存在のようだ。仮にその名前を知っていたとしても、"英語内容のワーコレ"という時点で守備範囲外を決め込む人もいるだろうし、しかも"続編などでないオリジナル"、そのモチーフは"ヴードゥー教"。「たまたま命を持ってしまったヴードゥー教の呪い人形・ヴィンスくんがさらわれたマダムを助けに……云々」といった話をされても、ほとんどの人にとってピンとこないのは容易に想像できる。自分もそうだったし、そもそも英語だしね。

少し話はそれるが、海外、とくにアメリカでは一般的に、純粋にかわいらしいだけのキャラクターは、"お子ちゃま向け"としてハナから若者や大人に無視されてしまいがち、らしい。だから向こう生まれのゲームキャラは、どこかトガってたり、毒があったり、目つきがヤバかったりと、素直じゃない感じの子が多いというのだ。『ワックド！』、『カンフーパニック』……。もちろん、単純に絵がヘタってケースも多いだろうけど、「単なるお子ちゃま向けじゃないよ！」ってデザインにする必要があるってことだろうか。

さて、そんなアピールがむしろ逆効果になりがちな日本市場。同じく何重ものハンデを背負いまくっているヴィンスくんだが、アクションゲームの"アクション"の部分は、じつによくできている。操作は移動とジャンプ、2種類の攻撃とシンプル設計。敵を倒す"攻撃"よりも、地形を踏破していく"ジャンプ"にアクションの力点が置かれているのも個人的に好みだったりする。良好な操作感のもと、高い場所にどんどん上ったり、せまい足場から足場へ飛び移ったりと昔ながらのジャンプアクションがたっぷり楽しめる本作は、「ジャンプこそアクションゲームの原点！」とか考えてる僕のような'80年代ゲーマーにはたまらないハズだ。また、ヴィンスくんは敵が落とすビーズを集めることで、呪いのパワー＝全滅ボムが使える。画面中にできるだけたくさん敵をためてパワーを使い、一気に敵を消し去る爽快感はなかなかのものだ。これは、敵がやられる際の演出とか効果音とか、随所に感じられる細かい"いい仕事"によるものも多いと思う。

ゲーム構成としては、広いフィールドをときにずんずん突き進んだり、ときに行ったり戻ったりして、各ステージでのやるべきことを見つけ出し、それを達成していく王道的な箱庭アクション。もともと文字によるヒントがあまりない作りなので、アクションを楽しむぶんには英語力はほとんど関係ない。むしろ求められるのは"ゲーム勘"。「あそこが怪しい」とか「あれをこうすれば、こうなるんじゃないか」と推理する、ゲーマーとしてのスキルだろう。主人公が"自分の体へのダメージをパワーに変える呪い人形"ということもあり、わざと火だるまになったり、列車にひかれたりしなければいけない自虐的なギミックも数多く登場する。たとえば、天井から落ちてくる岩に狙って当たりに行き、その呪いで間接的にダメージを与えるのが正解……といったボスなど、ひと味違った解法を推理するのも楽しい要素だ。

本作にはそのようなアクション操作のおもしろさと、知恵を働かせて仕掛けを解いていく推理の楽しさがたっぷり詰まっている。難易度も難しすぎず、とても丁寧にチューニングされている印象を受けた。しかもボリュームは満点。そして何より、遊んでいるうちにヴィンスくんが不思議とかわいく見えてくる！ これはキャラクターもののアクションゲームとして正しいゲームデザインがされている証拠ではないだろうか。(余談だが、愛着がわくと今度はヴィンスくんが何を言っているのかが非常に気になってくる。かなりおもしろいことを言ってる雰囲気だけに、英語であることがあらためて残念に……)。

ワーコレという時点で、すでに万人向けでないのは否定しない。昨今大人気の"感動的なストーリー！"とか"驚愕の映像！"もとくにないし……正直、「『Voodoo Vince』が日本でも、もっともっと売れてほしい。とにかくみんな買って！」というほどの思い入れもない(え!?)。だって、この作品を作った人たちのことも知らないし……。でも、こういうゲームを受け取り、いっしょに喜べるようなゲーマーが減りつつある市場は、やっぱりちょっとだけさびしい。ショップの隅っこの小さなXboxコーナーで不適な笑みを浮かべているヴィンスくんと目があったら、これも何かの縁とあきらめてレジまで連れていってあげてください。けっこう愛すべきヤツですよ。

(ファミ通Xbox：え)

思い出の1本

ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

- ●ジャンル　3Dアクション
- ●発売日　発売中(2002年12月12日)
- ●発売元　マイクロソフト
- ●開発元　アートゥーン
- ●価格　7140円[税込]
- ●システム対応　HDTV、5.1ch
- ●Xbox Live　非対応

こちらもじつは王道!?

オリジナルアクションつながりということで「ブリンクス」を挙げておきたい。マイクロソフトが送り出したXboxオリジナルキャラ、という出生も似ている気がする。発売当時の本誌でもおすすめコメントを書いた記憶があるが、大好きなソフトのひとつだ。まず、ゲーム全体に流れる雰囲気が好み。ゲームは、あちこちから窓明かりがもれる夜の街から始まる。つぎのステージに進むと、空からは雪が舞い落ちてきて……といった導入部の演出はとても印象的だ。オープニングとエンディング以外ではストーリーがいっさい語られない硬派なゲームだったが(『2』ではストーリーも大幅に強化されるようなのでご安心を)、キラキラした映像やノリのいいサウンドなど、終始わくわくさせてくれる雰囲気が好きだった。当時は"時間操作"という革新的な要素ばかりが取り上げられたが、こちらもベースは、昔ながらの王道的なジャンプアクション。「ネコのわりにブリンクスの動きが重たい」、「後半のステージが難し過ぎる」などの不満点がすべて解消されたという『2』も、素直に楽しみな1本だ。

このソフトが、とある男をXboxユーザーへと導く！

　ぶっちゃけ、Xboxを持っていなかったりする。なぜならば、家でゆっくりじっくりプレイしたい思考系のソフトが見あたらないから。三十路過ぎのおやじの身としては、現在アクション系ゲームを家でプレイすることは皆無（もちろんそれらは編集部でしっかりプレイしていますけども）。FPSやレースゲームよりも、家ではやっぱり愛すべきSLG的思考系ゲームがやりたいのですよ。で、小生がこよなく愛しているコンシューマーソフトを思いつくまま羅列してみると、『カルドセプト』に『サカつく』に『ダビスタ』に『タクティクスオウガ』に『千年帝国の興亡』に『ハンドレッドソード』に『ドラクエ』に『ボンブリス』に……。なんと言いますか、みごとに思考系ゲームに偏っていたり……。そんなこんなで、いま家で何をプレイしているかといえば、『カルドセプト セカンド』に『サカつく特大号』だったりして。ともにハードはドリームキャスト。これが我が家の最新ハードだったりもします。えぇ、PS2は持っていませんとも……（なぜっていわれても困りますが）。

　そんなわけで、とにかくSLGを！ もっとRPG（ふつうの）を！ ぜひとも思考系のゲームを！ そんなことを願う日々。この切なる祈りが届いたわけではないでしょうが、出るんです。最近ビビッと反応しているソフトが。そうです、『ファントムダスト』なんです！

「う～ん、『マジック・ザ・ギャザリング』のようなカードを使ってアクションをするゲームをマイクロソフトが作っているみたいなんですけど、加藤君どう？」と相沢元編集長に言われたのが、昨年の話。どう？って言われてもまったくもってどんなゲームだかわからないんですけど。まぁ、なんとなく思考系ゲームの登場を予感し、当時は期待せずに喜んだものでした。そして、取材が解禁され、プロデューサーの二木氏とあれやこれやお話させていただいたのですが、ここで出てきたタクティカルアクション、謎の粒子ファントムダスト、カタストロフィ後の近未来、記憶喪失、超能力などのキーワードに胸が高鳴ること高鳴ること。そして、しっかりと構築された世界観と、それにきちんとリンクしているシステムに脱帽。しかも全体的なグラフィックがクールで細部まで手抜きがないとなれば、期待するなってのがムリな話。そんななかでも、アーセナル（デッキ）編集がもっとも気になった要チェックポイント。約300種類あるスキルから好きなスキルを組み込んでアーセナルを作り、戦闘で活用する。これはまさしくカードゲーム系でおなじみのシステム（もちろん本作の戦闘はアクションとなるが、これをみごと融合させているのがスゴイ）。コンセプトを決めてアーセナルを作り、コンボ（ここでのコンボはカードゲーム的なコンボのこと）を考え、スキルの取捨選択に悩み、身悶えしながらスキルとアーセナルをにらめっこ。さらにカスタマイズしていく……といった流れが容易に想像できるだけに、カードゲーム好きとしては、話を聞いただけでもうたまらない。そして、ゲームのおもしろさ、魅力を伝えたいと熱心に喋ってくれる二木氏からも本作に賭ける思いが伝わってくる。そんなこんなでプレイをさせてもらい、さらにハートを鷲掴みにされ、隣りで見ていた二木氏に体験版を直訴し、そんなわけで今号に体験版がついていますが、アーセナル作り、悩んで悶えて楽しんでいますか？



Phantom Dust

SPEC action			
	ファントムダスト		タクティカルアクション
	マイクロソフト		マイクロソフト
	9月23日発売予定		6090円（税込）
	5.1ch		
	OP・DL・VC		15歳以上
	未定		初回限定版は特製ケース仕様でガイドブックを同梱

　さて、現在はほぼ完成版をせっせとプレイ中。気になっているであろうシナリオモードは、中盤あたりから難易度がぐっと上がってくるが、アーセナルの創意工夫でなんとかなるバランス。アクションが苦手でも、臨機応変な対応力や創意工夫でなんとかなるはずだ。バランスは絶妙。このためひとり用プレイだけでも十分楽しく、長く遊べる内容となっている。しかし、本作の真価が発揮されるのは、やはり対人戦。シナリオモードでスキルを集め、最強のアーセナルを作ってXbox Liveに参戦するなんて、想像するだけでも楽しいハズ。実際はそんな予想以上に対戦がおもしろい。体験版を使って二木氏とも対戦したが、もう絶叫しながら楽しみまくりのやられまくり。スキルの使いかたがうまく（狡猾……）、防御が固い熟練者との違いをまざまざと見せつけられ、くやしい思いをしたが、やっぱり楽しい。つぎこそは驚くようなアーセナルを作って、ギャフンと言わせてやる、という思いがふつふつと沸いてくる。そして、強くなりたいと思わせてくれる。これもゲームバランスの妙なのだろうか。

　強くなるためにはとにかくプレイ。となると、うむむ、これは家でじっくりプレイするのがいちばんかも……。どうやらXboxを購入するXデーが近づいてきたようだ。

（ファミ通Xbox：加藤政樹）

思い出の1本

ファントムクラッシュ

●ジャンル　ロボットアクション
●発売日　発売中（2002年6月20日）
●発売元　元気
●開発元　元気
●価格　7140円［税込］
●システム対応　5.1ch
●Xbox Live　非対応

ドキワクの戦闘に浸れ！

　心底ほれ込んだのがコレ、『ファントムクラッシュ』。丸っこいフォルムのロボットと、ポップなキャラクターがいい感じで、ロボットアニメと早川書房のSFにハマった世代の魂を刺激。明るい世界観と軽妙なセリフ、ミッションなどない自由度の高いシステム、気のいい相棒。音楽。漂ういい意味でのまったり感……。なんとなくいつもの空き地に集まって、だらだら遊んでいた（これがけっこう楽しい）、学生時代の夏休み的雰囲気がこのゲームには漂っているような。また、メインとなるバトルロイヤル式戦闘も楽しい。4機ほどがつねに戦っている状態で、油断しているとすぐに後方から攻撃される。建物の陰に隠れ、敵が来ないのを願いながら補給物資をひたすら待つ……なんてことも毎度のこと。いつどこで攻撃されるかわからないドキドキ感。倒したときの爽快感。こんなにドキワクする戦闘は、最近体験したことがない。戦法を考え、武器を変え、カスタマイズに励む。そしてスキルアップしている自分を実感できる、そんな健全なアクションゲームを、ぜひ一度試してみてほしい。

第6世界の中心で「ぶっとばす！」と叫んだ青年探偵



式神の城Ⅱ

SPEC / shooting

	シキガミノシロ2		3D縦スクロールシューティング
	キッズステーション		アルファ・システム
	発売中（4月15日）		5040円［税込］
	—		
	—		
	137ブロック		アーケードスティック対応

「新作シューティングがあそこのゲーセンでロケテストしてる」

ヘタの横好きではあるが、シューティング大好きな自分としてはチェックせねばなるまい。そんな気楽な思いでゲームセンターに足を運んだ、2001年の初夏……。

「人を操作するシューティングか。"式神"で特殊な攻撃ができるってわけね」などと、筐体に貼られているインストラクションカードやゲーム画面をチェック。しかしよく読むと、そこにビックリ情報が書かれていた。

「え？　これって、アルファ・システムが開発してるの？」

Xboxユーザーにとっては『式神の城』シリーズの開発元という印象が強いが、じつは1988年に設立されている歴史のある会社だ。ずっとコンシューマー機でゲームを作り続けてきたアルファ・システムが、どうしてアーケードゲームを？

2001年末に、Xbox日本発売に合わせて『式神の城』が移植されることが発表されたので、記事に合わせて開発者インタビューを行った。そこでディレクターのNAOKI氏からさまざまな話を聞き、前述の謎は解けた。本作のおもしろさは、NAOKI氏がシューティングゲームに対してただならぬ情熱を持っていたことに尽きる。

「タイトーさんに企画を持っていく際、せっかくだからアーケードゲームにしてみよう、と。自分が好きなシューティングにしたんです」

最初はそんな感じの話からスタートするも、いつしか脱線してシューティングゲームの話に花が咲く。『R-TYPE』はどうだった、『グラディウス』はこうだったなどという話から、「得点システムの元ネタは『オメガファイター』なんですよ」など、ホントにゲームセンターでシューティングを深く濃く遊んでいる人でないとわからないであろう話で異様に盛り上がる。これだけ数々のシューティングをやり込み、思い入れがあるジャンルであれば、そりゃおもしろいものができるはずである。

開発していくうえでとくに重要視したのは、「初心者でもがんばればクリアーでき、マニアならスコア稼ぎをさせることで難易度を上げた」というゲームバランスだったという。初心者に簡単という部分で言えば、プレイヤーの当たり判定が小さいという点がある。弾が大量に降り注いできても、勢いで避ければどうにか無事だったりする。それでいて「こんなに弾を避けられる俺ってうまいかも」なんていう気分にさせてくるから、じつに気持ちがいい。この「うまいかも」と思わせる感覚は、シューティングにとってすごく重要だ。

上級者向けには、TBS（テンションボーナスシステム）というシステムがある。敵（弾）に近づけば近づくほど、倒したときの得点に倍率がかかって（最大8倍）高得点を狙うことができる。まさにハイリスク・ハイリターンなのだ。

これらのシステムにより、クリアーだけなら難しくないが、スコアを意識し始めると途端に難しくなるという絶妙なバランスとなった。

また、女性ファンがたくさん付いてくれたのも大ヒットの要因のひとつであろう。『式神の城Ⅱ』のロケテストではたくさんの女性ファンがゲームセンターに集まったが、キャラのセリフに悶絶している光景はとても「シューティングのロケテ」とは思えない状況だった。「お前の選択はふたつにひとつ！ A:ぶっとばされてお縄になるか。B:お縄になってぶっとばされるかだ！」とボスに対して絶叫する主人公の青年探偵"玖珂光太郎"なんていうキャラは、なかなかいない。世界設定もアルファ・システムが構築する世界群のひとつとして組み込まれ、謎が謎を呼ぶ独特の世界観は調べれば調べるほどハマっていく底なしの魅力がある。

で、Xbox版『式神の城』の発売から約1年後、続編となる『式神の城Ⅱ』がゲームセンターに登場した。基本システムはそのままに、キャラが増えて、式神攻撃は2種類から選択できるなど随所がパワーアップ。前作の流れから、当然Xbox版も発売されるだろうと思っていたら、"ゲームキューブ版発売決定！"のリリースが。"Xbox版は未定です"ってそりゃないよ！ ここから猛プッシュな日々が始まった。「1作目が出ていて続編がその機種で出ないって、かなりガックリですよ」「いいから発売しちゃいましょうよ」と。

まもなく、ウワサレベルで移植決定という話も耳に入ってきたが、正式に決まるまではモヤモヤしっぱなし。正式決定したときは、飛び上がるほどうれしかった。本シリーズの設定資料集を3つも手がけてきただけに、あつかましく言わせていただければ、わが子のような気分でもある。それがXboxに帰ってきてくれたわけだから、ホント、よかったよかった、という気分だ。3作目がはたして発売されるのかどうなのか神のみぞ知るところだが、新作が出る暁にはぜひ、Xbox版からリリースを！（ファミ通Xbox：松井ムネタツ）

思い出の1本

クレイジータクシー3 ハイローラー

●ジャンル	アクション
●発売日	発売中（2002年7月25日）
●発売元	セガ
●開発元	セガ（ヒットメーカー）
●価格	7140円［税込］※
●システム対応	5.1ch
●Xbox Live	非対応

ギューっと気持ちイイ！

何が気持ちイイって、ジャンプが気持ちいいんですな。『マリオ』や『ソニック』のジャンプももちろん気持ちイイんだけど、『クレイジータクシー3』のジャンプは股間がギューッとなるようで、それでいてクセになるような（しょーもないたとえですまん）、体中の感覚に「お願～～～い！」と訴えかけてくるような刺激がある。最初のコース"WEST COAST"にある坂道や、本作で初登場の"GLITTER OASIS"にある峡谷などは、まさにジャンプの名所。落ちても落ちても着地しない大ジャンプは、まさに遊園地の絶叫マシン。

25種類ある怒涛のミニゲームも見逃せない。そのほとんどが1分以内で気楽に楽しめるものでありつつ、相当やりこんでコツを掴まないとクリアーできない絶妙なバランスなものばかり。シリーズ集大成ともいえる本作、もっともっと評価されていいはず。個人的なレビュー点数で言えば12点くらいあげてもいい、と思っている。いまでもミニゲームの3-B"CRAZY TOUR"の記録更新にいそしんでいる。もうちょっと縮められそうなんだよなあ。

※現在はプラチナコレクションとして発売中（2940円［税込］）

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE（ガレージ）

今月は発売直前2タイトルの攻略特集! 両タイトルとも終盤戦までフォロー!

What'sワーコレ
正式名称World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

目的不明を解消! ジェダイマスターへの道をナビゲート

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

言葉の壁でつまりがちな各ステージの謎解きを中心に、全ミッションの8割を最速攻略。ライトセイバーの剣さばきに磨きをかけ、一人前のジェダイを目指そう!

action
- スター・ウォーズ ジェダイナイト:ジェダイアカデミー
- シューティングアクション
- Activision（販売元:マイクロソフト）
- LucasArts, Raven Software, Vicarious Visions
- 9月2日発売予定
- 5040円（税込予価）
- HDTV、4.0ch
- OP VC
- 12歳以上
- 20ブロック
- ——

ジェダイの戦士としての基本心得

攻撃の基本はライトセイバー。敵の銃撃を自動で弾き返してくれる攻守に優れた武器だ。フォースは早めにHealを習得し、自力で体力を回復できるようになると便利。Rank3まで上げれば物理ダメージを9割軽減できるProtectionもオススメだ。なお、道に迷ったときはスイッチ系の仕掛けを捜し、そのあとPushやPull、Senseなどフォース絡みの仕掛けを捜すと効率がいいぞ。

Prologue ～トレーニング～

最初につまりがちなのが、"木を切って道を作る"こと。これさえわかればすぐにJedi Academyの面々と合流できる。つぎのステージは操作方法の練習を兼ねたチュートリアル的な内容。ここでわかりにくいのは、フォースの効果を使って道を切り開く場面。写真を参考に、各フォースを駆使して解決してほしい。

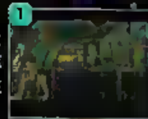


←Pushのフォースを使って壁を破壊する。

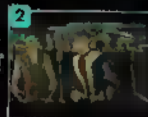


➡Senseで浮き出た紋章に向けてPullを発動。

SCENE PREVIEW ～アカデミー到着までを解説～



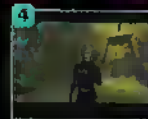
1 惑星間のバランスを戻すため、ルークはジェダイ候補生を募集。そのひとりに主人公Jadenがいた。



2 初対面にもかかわらず「ライトセイバーを持ってるヤツは訓練がラクでいいよな」と絡んでくるRosh。



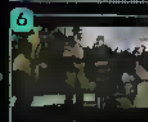
3 「なぜ訓練なしでセイバーを持てるんだ?」と質問攻め。そのとき謎の敵襲が発生し、宇宙船は墜落。



4 救難信号に応じるルーク。「寺院へ生徒を連れてきてくれ」とジェダイの戦士Kyleに救援を要請する。



5 一方、Jadenたちは帝国軍と遭遇!「ライトセイバーを持ってるお前が戦えよ」と人まかせなRosh。



6 Jadenが目を覚ますとそこにはKyleの姿が。不測の事態に戸惑いつつも歓迎を受ける生徒たちだった。

Chapter 1 SELECT MISSION

MISSION SELECTでは4つクリアーすると先に進める。ただ、クリアーごとにフォースをひとつ覚えられるので、できればすべてこなしたい。

Ⅰ MERC ACTIVITY

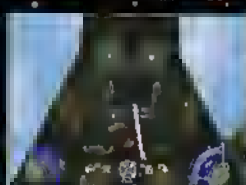
チューバッカとともに敵を蹴散らしていくミッション。難しい仕掛けもなく、道なりに進んでいけば迷うことはないハズ。進める道がない場合でも、敵を全滅させれば道が開ける。現れた敵をライトセイバーでなぎ倒していこう。ただし、戦闘でチューバッカが死亡してしまうとミッション失敗となるので注意すること。ほかのミッションでも、共闘する仲間が倒れるとたいていミッション失敗になるので覚えておこう。

Ⅱ MERCHANT RESCUE

失った宇宙船のパーツを4つ集め、脱出することが目的。ここでは砂漠に棲む巨大ワームに喰われると一発死。砂地を歩いているときしか襲ってこないので、岩場や宇宙船の残骸をたどって移動しよう。脱出に必要なパーツは、墜落した宇宙船内にひとつ、自分の宇宙船から見て右側の砂地にひとつ、左側にふたつ落ちている。Senseのフォースを使えば発見しやすいぞ。パーツは1個ずつしか運べない点にも注意。

Ⅲ DROID RECOVERY

敵自体は強くなく、序盤はサクサク進めるミッション。しかしドロイドが捕えられた建物へ入ってからがやっかい。PullやPushのフォースを使わないと道が開けないシーンが多い。フォースを使わなければいけない場面ではカーソルが青色に変化するので、それを頼りに使っていこう。



←Pullで引き寄せ、その上に乗って建物内へと進入する。



➡障害物をPushでどかして、ドロイドを救出しよう。

Ⅳ EMERGENCY ASSISTANCE

施設に点在する爆弾解除が目的。爆弾は全部で5つ。そのうちふたつは、触れると一発死するレーザートラップを破壊した先にある。スタート地点から近いので、まずはこのふたつの爆弾を解除しよう。残りの3つはセキュリティーカードでロックされた扉の先にある。カードは写真中央の敵を倒して入手しよう。扉の向こうは屋内外ともに足場がやや狭い。落ちてダメージ(一発死)を受けないよう、ジャンプは慎重に。

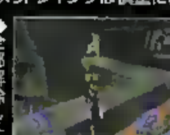
➡根元を撃てば破壊できる。



➡入り口から左へ進むのが正解。



➡全部解除したら最初の地点へ。



Ⅴ CULT INVESTIGATION

飛行中の船を進んでいくミッション。まずジャンプで屋根に上って進み、最初の部屋に侵入。奥にあるスイッチを押してトラップを解除しよう。これで別のブロックにも進めるようになるので、スタート地点から見て右側を通り、内部へ入れるドアまで移動。エレベーターを降りた先は一見行き止まりだが、青い壁は破壊すれば進める。その後はひたすら直進。道中の爆弾を解除し、操縦席の敵を始末すれば任務完了だ。



←船外は極力右側を進む。足場が狭いのでライトセイバーよりも銃で戦おう。



➡青いシールドは根元の発生装置を爆発させて消去。そのあとは外へ出て直進。

Chapter2 ECHO BASE

雪原探索と基地潜入の二本立てのシナリオ。ミッション前半では原生動物に乗って移動したり、敵の砲座を乗っ取って使うことができるぞ。

ミッション開始後しばらく進むと出現する巨大な怪物・ワンパは、洞窟に引きつけて戦うのがポイント。洞窟に入れず立ち往生しているところを銃やセイバーを飛ばして倒そう。雪原に点在するライトをたどっていくと敵の前線基地に到着するので、基地内に点在するスイッチを押し、新たな雪原への道を開く。ECHO BASEの進入口(写真左)を捜し出し、内部へと進もう。

ECHO BASE内は一本道。道幅が狭く乱戦になりがちなので、近づかれるまえにThermal Detonatorでまとめて始末してもいい。最後は敵幹部Aloraとの一騎打ち。体力が減ったら逃げつつHealで回復。攻撃時はSpeedやProtectionで自分を強化してから斬り合いに臨もう。



➡穴から漏れる光をたよりにして、ベース内への進入口を発見しよう。



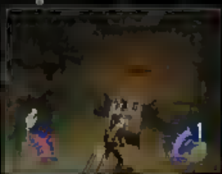
⬅敵の数が多いので消耗戦は必至。Healはぜひ身につけておきたい。

Chapter3 SELECT MISSION

この章から初期フォース(SpeedやSence)が強化される。ジャンプ力も2倍になるので、以前なら落ちそうだった場所でも跳び越えられるぞ。

Ⅵ RESCUE MISSION

スタート地点左の通風孔から施設へ潜入。点在するスイッチ(写真参照)を押し出し、捕虜を救出。その際、捕虜が死なないよう敵を自分へとひきつけよう。4人×3を助けてスタート地点まで戻れば完遂だ。



➡このタイプのスイッチが全部で3つ。ひとつ解除するごとに4人の捕虜が解放される。

Ⅶ CAPTURE CRIME LORD

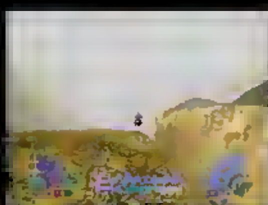
足場が不安定な以外、やっかいな仕掛けはない。敵のいる方向へジャンプをくり返していけば目的のビルまでたどり着けるはずだ。遠距離戦が中心になるので、機械系に強い銃"Destructive Electro～"で戦おう。



➡遠距離にいる敵はSenseのフォースを併用した射撃で確実に倒していこう。

Ⅷ MEET CONTACT

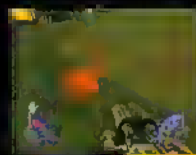
Speederに乗って目標地点まで疾走するレース仕立てのミッション。マシンが破壊されるとミッションを達成できないので、敵との戦闘は追いつかれたときのみに止めること。左トリガで使えるブーストを活用し、敵車をふり切ろう。なお、写真の場所はブーストを使わないと突破できないぞ。



⬅崖の右側に寄ってブーストを使うと成功しやすい。

Ⅸ COVERT OPERATION

帝国軍の施設へ潜入して誘導装置を設置し、スターファイターの爆撃を支援する任務。内容は異なるが、構成的にはミッションⅣに似ている。設置場所は1ヵ所ごとにナビゲート(映像つき)されるが、屋外に出たときはSenseを使うとより発見しやすいだろう。爆撃が完了すると、敵の爆破装置解除へと目的が移行。わかりにくい場所に隠されているわけではないので、スタート地点へ戻る途中ですべて発見できるはずだ。



⬅赤く表示された地点が爆撃地点。計6ヵ所に誘導装置を設置していくのだ。



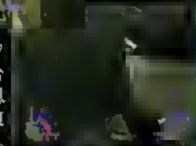
➡足場が狭く、敵も強い。押し込まれて転落してしまわないように注意!

Ⅹ CULT INVESTIGATION

武器をすべて奪われた状態からスタート、ライトセイバーは最後まで現れない。全編銃で戦うFPSとなるので射撃と敵弾回避の技術が求められる。銃を調達したら、敵を倒しつつビルへと進攻し、セキュリティーカードを奪取。写真左上まで進したら固定砲座で壁を破壊し、隣りの施設への道を開こう。ボス戦は大きく距離を保ち、超遠距離から仕留めること。敵の攻撃によって足場がなくなっていくことを覚えておこう。



⬅砲座を利用して壁を破壊する。自分の弾丸はなるべく消費せずに進めていこう。



➡攻撃を1発でも食らった場合は違へい物に隠れ、Healで回復したほうがいい。

Chapter4 VADER'S CASTLE

師匠にあたるKyleとともに挑む、全3部構成、長丁場のミッション。ライトセイバーやフォースを駆使する敵が多数登場し、戦闘はさらに激しく!

酸性雨が降りしきる屋外では絶えずダメージを受けてしまう。これはProtectionのフォースを使うことでダメージを無効化できるので、ぜひ習得しておきたい。Kyleが同行しているあいだは、敵と無理に戦わずとも、ほとんど彼が始末してくれる。遠距離からStouker Concussion(銃)を撃ち、Kyleが倒れないようサポートしよう。

基地内部でつまりがちなのは写真の仕掛け。両方ともPush(Pull)を使えば道が開けるぞ。写真右の仕掛けを解除すると単独での行動となるが、敵が現れる方向へ道なりに進めば迷うことはない。Protection+Speedのフォースの組み合わせでダメージを抑えつつ、すばやく敵を斬り倒していこう。ボス戦も同じ要領で勝利を収められる。



⬅Pullで仕掛けを解いたあと、倒壊したパイプをつたって上へ移動。



⬅こちらはPushで安全装置の角度を変え、基地最奥部への道を作る。

Chapter5 SELECT MISSION

二刀流or両刃のセイバーが使用可能となり、攻撃力が大幅に強化されたJaden。フォースの使い勝手も上がっているぞ(とくにSpeedとJump)。

Ⅺ CULT SIGHTING

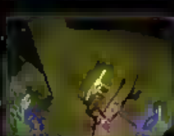
ミッションⅦに似た、点在する足場を跳び移っていくミッション。一見届きそうにない足場も、ジャンプ力が上がっているので臆せず飛ぶべし。進攻ルートは複雑そうだが、敵のいる場所へ向かっていけば目的地へたどり着ける。道中の行き止まりはSense&Pullのフォースで進めるようになる。



⬅神殿の左右にある石をPushで押せば任務完了。

Ⅻ CULT INVESTIGATION

ミッション中つねに追い回される巨大モンスターは、ステージ内(倉庫)のベルトコンベアーを利用するしか倒す方法はない。まずは、逃げながら道中にあるスイッチを起動させていき、敵は無視してベルトコンベアーの操縦室を目指そう。Speedのフォースを使えばラクなはず。操縦室のスイッチをONにすればイベントが発生し、モンスターを葬り去ることができるぞ。



⬅見落としがちなスイッチがココ。押し忘れると戻るハメになるぞ。



➡一見行き止まりだが、ジャンプで飛び乗れる高さのコンテナだ。

ⅩⅢ DISMANTLE DEVICE

このミッションでは、帝国軍と原住民のふたつの勢力が戦闘を展開している。Speedのフォースを使って強引に突破するか、どちらかの勢力が倒れるまで待って戦いを挑もう。原住民の銃はライトセイバーでガードできないので、弾を避けつつ戦う必要があるぞ。制御室でふたつのファンを止めれば、あとは一本道。道なりに進み、最上階に爆弾をセットすればミッション終了だ。

ⅩⅤ WEAPON DESTRUCTION

敵はアーマートルーパーのみ。しかし攻撃力が異常に高く、つねに宙に浮いているため、まともに相手をすると大ダメージをこうむる。幸い、近づかなければ威力の高い火炎攻撃を食らうことはない。無視してミッションクリアー条件である爆弾設置に励もう。設置場所はマップで確認できる。

ⅩⅣ FORCE INVESTIGATION

航行中に強襲を受けた宇宙船内での戦い。狭い室内での戦闘は逃げ場がなく、まっ向勝負を強いられる。ザコ兵やライトセイバー使いにはProtectionで防御力を上げつつ接近戦、メカ系に対してはStouker Concussionを使って対抗を。船内の奥まで到達し、周辺の敵を全滅させたら、砲座を使って船外の戦闘機を撃墜。すべて撃ち落としたら来た道を戻り、Kyleを助けよう。



⬅メカ系の敵には接近せず遠距離戦でケリをつけよう。

追加情報 本作には2種類のエンディングが存在する。Chapter 5で登場するミッションCult Factoryでの行動が物語の結末に大きな影響をもたらすぞ。ヒントは"斬る"か"待つ"か。前者の場合、邪悪なフォースに取り込まれたJadenの姿が描かれる。後者の場合はジェダイ全員が力を合わせて活躍する、王道的な物語が展開する。分岐後のミッション内容は同じだが、敵の数が大きく変化する。"斬った"場合は敵の数が倍増するぞ。

担当ライター後記【ジェダイになりたい気持ちが重要?】PushとPullのフォースの使いどころ、先へ進むためのスイッチやパスカードの入手など、攻略のポイントさえつかめばサクサク進められる本作。戦闘で手間取ることはほとんどナシ。ライトセイバーさえ持ってジェダイらしく斬り込んでいけば、だいたい道は開けます(危なくなったらフォースで肉体強化)。ボリュームたっぷりの本作を楽しむのに必要なのは、語学力よりもむしろ20年以上続くシリーズの世界に飛び込む"スター・ウォーズ力"かも?(マンモス丸谷)

復讐の鬼となり、西部の大地を駆け抜けろ!

DEAD MAN'S HAND™

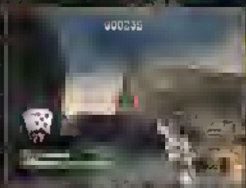
全27ステージとかなりのボリュームがある本作。一度攻略したステージはあとで再チャレンジできるので、最初はEasyでクリアーを目指すのもアリだ。

spec FPS

	デッドマンズハンド		ウェスタンシューティング
	ATARI [販売元:マイクロソフト]		Human Head Studios
	9月2日発売予定		5040円[税込予価]
	HDTV、5.1ch		
	OP	DL	VC
	15歳以上		
	3ブロック		——

難関ミッションをねらい撃ち攻略!

全体的に手応え十分な作品だが、今回はその中でも詰まりやすいステージをピックアップして攻略する。敵の出現位置は毎回固定なので、どこから敵が現れるかを覚えることが攻略への第一歩。弾薬には限りがあるので、武器をバランスよく使うことも大切だ。



⬅得点を稼げるトリックショットはクリアーが目的なら狙う必要はない。

パワーショット活用術

パワーメーターは武器間で共通なので、どんどん武器を持ち替えるべき。使いやすい武器でメーターを溜め、いざという場面でパワーショットを連発するのが賢い使用法だ。ただしメーターの消費量は武器ごとに異なり、とくにライフル系でスコープを使うパワーショットは多くのパワーが必要になる。乱発は厳禁!

オススメパワーショット

Huntley Thunder
ハンドガンとは思えないほど強力な一撃を放つショット。射程もショットガンより長く、使いやすい。スキが大きいため、乱戦には不向き。

Lewis Revolving Rifle
ハンドガンさながらに連射できる特殊なパワーショット。ライフルではなく、強力な拳銃として考えると使いやすい。敵が多い局面で活躍。

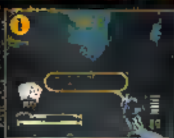
Hawkins Buffalo Rifle
全ライフル中、もっともスコープでの拡大率が高いショット。当然、遠距離戦ではかなり役立つが、1発ごとにリロードが必要なのがネック。

Martin Pump Action
一定時間、敵を行動不能にできるショット。ダメージ自体は微々たるものなので、ほかの武器と組み合わせて使いたい。ボスには効かない。

Path Less Taken

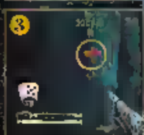
罠だらけの密林をかき分け
Grissomの本拠地を目指せ

開始直後にあるキャンプの少し先に罠がふたつ仕掛けられている。足元のロープに触れ(①)、罠を発動させてから先へ進もう。最難関は、ガトリングガンが設置されている場所から少し進んだ小屋の先。スナイパーがふたり木の上におり、こちらから見えない距離でも攻撃を受けるからだ。まずは地上・右手にいる敵を倒し、少し前進。スナイパーの位置は、正面と右の大木の間にひとり(②)と、正面にある大木裏の木の上にひとり(③)。じっくり狙うよりも、アバウトに撃ちまくってとにかく攻撃を当てよう。



⬅⬋⬇罠は場所さえ覚えれば問題なし。スナイパー戦は、大まかな居場所を把握するのが先決。





Revolution!

地下通路を通り抜け
Blancoが待ち受ける村へ

長いステージのため、とりわけ慎重に進むことが要求される。ステージ中にいくつかあるベル(⑦)は、撃つと味方が登場して加勢してくれる。戦力としてはあまり期待できないが、見かけたら必ず撃っていこう。レンガの壁で通れない場所は、付近にある建物の2階に設置されている砲台で破壊を(⑧)。3回目の地下通路を抜けた先が、本ステージの最難関。2階の小部屋に敵が数人いるのだが(⑨)、レンガがジャマして倒しにくい。ゴールはすぐ先にあるので、無視して駆け抜けるのも手だ。







⬅⬉⬆この先にある砲台を使えば、2階の小部屋と敵をまとめて破壊することができるぞ。

Thunder Falls

木こりのキャンプ場を進み
Grissomに引導を渡せ!



⬅Grissomは銃での攻撃が効きにくいのでダイナマイトで攻撃。すぐ出現するので投げまくってオーケー。

途中はできる限り慎重に進み、ライフを温存すること。ボスまでたどり着いたら、右側にある滝の下に位置取る(④)。背後から敵が出現するが、近くの1体だけ倒せばよい。付近に落ちているダイナマイトを拾い、Grissomが手前に移動したとき、写真の位置あたりを狙って投げつけていこう。

Hell Comes to Boomtown

街の奥にある列車を奪取して
バリケードを突破せよ

ステージ後半、列車地帯に入ってすぐの場所では、敵がガトリングガンで攻撃してくる。できるだけ素早く倒すこと。目標は街の中心部にある列車だが、正面から進んだのではたどり着けない。右手からぐるっと迂回し、背後から向かおう(⑤)。列車に近づくと、自動的に乗車・移動する。



⬅この列車に近づくことが第一の目標。乗ったあとはガンシューティング風の戦闘に移行するので気を抜くな!

Boys' Night Out

Ma Skagitをおびき出すため
ふたりの息子を始末せよ!

➡Martin Pump Actionで行動不能にするのもいい。





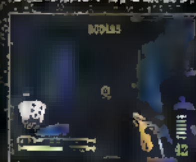
⬅コイツを倒せばステージクリアーまでもうひと息だ。

途中で登場するふたりの中ボスを、いかに効率よく倒せるかがカギ。彼らはタフなので、攻撃力が高い武器で攻撃するのが基本。ドアの外に隠れてしばらく攻撃させ、敵がリロードするスキをついてパワーショットを撃ち込もう。船内の中ボス戦は、背後から出現するザコがやっかい。船の入り口まで戻り(⑥)、中ボスをおびき寄せて戦えば、背後から襲われる心配はなくなるぞ。

Dead Man Walking

深夜の墓地を駆け抜け
Kendallのサロンへ乱入せよ

耐久力の高いザコが多く登場するので、Huntley Thunderをチョイス。パワーショットならば1発で倒せる。写真のような墓の扉は、銃で破壊することが可能だ。



⬅墓の中には弾丸などがある。敵がいる場合もあるので、戦闘準備をしてから扉を壊そう。

Blood Gambit

二挺拳銃使いKendallとの勝負
彼以上の電光石火でなぎ倒せ!

➡Kendallが銃を撃った直後に、Huntley Thunderのパワーショットなどで強力な攻撃を!



まずは周囲のザコを全滅させ、後方の危険を断つ。Kendallは攻撃→移動というパターンを繰り返すので、物陰に隠れて攻撃を誘い、動き出したら反撃しよう。

Shootout at the Lazy 8

レジーの家に籠城し
攻め寄る敵団をせん滅せよ



⬅この壁を撃って壊すと隠し部屋が登場。中には弾薬のほか、隠しアイテムのRunestoneも。

敵に囲まれないよう、障害物が多い家の中に入って応戦するのが定石。写真の部屋は、敵が攻めてくる方向がふたつだけなので守りやすい。30人ほど倒せばクリアーだ。

Trail's End

The Nineのボス・Vicを屠り
長き復讐の旅にピリオドを!

ここでも役立つのはHuntley Thunder。ゲームが開始したら後方へ下がり、写真の位置へ。ザコを倒してパワーゲージを溜め、パワーショットをVicに撃ち込みまくれ!

➡この位置で左右に動きながら戦うと、ほとんどノーダメージでVicを倒せてしまうことも?



担当ライター後記【キミよ、ガンマンとなれ!】本作は照準の自動調整がかなりスゴい。アイテムを狙って撃っても近くの敵に当たるぐらいスゴいのだ(笑)。スコアを狙うときは微妙にやっかいな機能だが、これを逆手に取って遊ぶのが最近のお気に入り。難易度をEasyにして、敵が出てきた瞬間にリボルバー(回転式拳銃)の早撃ちで倒しまくれば気分は野比●び太!　攻略に疲れたら、こんな感じで息抜きしてみてはいかが?(坂東)



講師紹介/Xbox事業本部・パートナー営業部、アソシエイトアカウントマネージャー。2~16歳まで日本に滞在しており、日米事情に堪能な方。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える 英会話講座 第6回

2号連続でお届けしている夏休み課外授業の後編。今回は、覚えておくと役立つ英単語を勉強しよう。ゲームライフが豊かになるよ。

ex は発音例(example)、P は発音(pronunciation)、M は意味(meaning)の略です。

夏休み課外授業(下) ゲームライフに超役立つ英単語編

ウィリアム:さて、今回は夏休み課外授業の後編。ゲームライフに役立つ英単語を紹介していこう。
生徒:日本で使用される単語とは微妙に違うケースが多いですよね。"ゲーム"という単語自体にしても、向こうでは"Video Game"と言いますしね。
ウィリアム:家庭用ゲームは、日本では"コンシューマ"だけど、英語では"console game"とかね。
生徒:ゲームを評価する言葉もけっこうバラエティー豊富ですね。"くそゲー"も何種類もあるし(笑)。
ウィリアム:Xbox Liveで有効に活用してね。

ゲーム用語

music game
P ミュージック ゲーム
M 音ゲー

dating sim
P デーティング シム
M 育成恋愛シミュレーション

cheats; tricks; secrets
P チーツ、トリックス、シークレッツ
M 裏技

controls
P コントロールズ
M 操作性

strategy
P ストラテジー
M 攻略

補足 ゲームジャンルは日米でそれほど表現の違いはないが、なかには異なるものも。ここではその中からふたつをピックアップした。音ゲーが"music game"というのも微妙にニュアンスが違うような気もするが、そこはお国柄? ちなみに、攻略本は"strategy guide book"という。

ゲームユーザー

hard core gamer
P ハードコアゲーマー
M コアゲーマー

casual gamer
P カジュアルゲーマー
M ライトユーザー

pro; pro player
P プロ、プロプレイヤー
M 上手なプレイヤー

raokie player; crappy player
P ルーキープレイヤー、クラッピイプレイヤー
M 下手くそなプレイヤー

補足 ゲームに対する自分の関わりかたを示す言葉を紹介。英会話でも自己紹介時などで使用するケースは多い。"コアゲーマー"や"ライトユーザー"などは英語では通じないので注意。

Video Game

P ヴィデオゲーム
M テレビゲーム

cansale game
P コンソールゲーム
M 家庭用ゲーム

handheld game
P ハンドヘルドゲーム
M 携帯ゲーム

cell phone game
P セルホンゲーム
M 携帯電話用ゲーム

arcade game
P アーケードゲーム
M アーケードゲーム

補足 日本では"ゲーム"というとたいがいテレビゲームを指すが、欧米ではそうではない。まずはそのことから注意していこう。携帯ゲーム(handheld game)など意外とわかりづらいケースもあるのでご注意を。

ゲームのおもしろい・つまらない

killer
ex That game is a killer!
P ザット ゲーム イズ ア キラー!
M 超すごいゲームだ!

great
ex That's a great game.
P ザッツ ア グレート ゲーム。
M すごいゲームだ。

awesome
ex That's an awesome game.
P ザッツ アン オーサム ゲーム。
M すばらしいゲームだ。

good
ex It's a good game,but I don't like it.
P イッツ ア グッド ゲーム、バット アイ ドント ライク イット。
M いいゲームだけど、個人的にはあまり好きじゃないな。

cool
ex That game is cool.
P ザット ゲーム イズ クール。
M クールな(イカした)ゲームだ。

so-so
ex It's a so-so game.
P イッツ ア ソウソウ ゲーム。
M まあまあのゲームだね。

alright game
ex It's an alright game,but I would not buy it.
P イッツ アン オール ライト ゲーム、バット アイ ウッド ノット バイ イット。
M そこそこのゲームだね。僕は買わないけど。

forgettable
ex It's a forgettable game.
P イッツ ア フォーゲッタブル ゲーム。
M 忘れてしまいたくなるくらいくだらないゲームだ。

crappy
ex That a crappy game,don't buy it.
P ザット ア クラッピイ ゲーム、ドント バイ イット!
M くそみたいなゲームだから買うな!

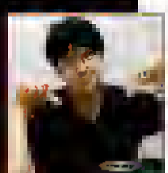
sucks
ex This game sucks!
P ジズ ゲーム サックス!
M 超くだらないゲームだ!

補足 "killer"から"sucks"まで、ゲームのおもしろさを表す言葉は本当に豊富。ここでは、10段階に分けてゲームを評価する言葉を紹介した。上にいくほど評価は高くなり、下にいくほど評価は低くなる。そのニュアンスの違いはまさに英語ならでは、といったところ。状況に応じて、適宜使い分けるといいだろう。

お役立ちフレーズ

A:You hooked this game very much.
P ユー フークド ジス ゲーム ベリー マッチ。
M このゲームにかなりはまっているみたいだね。

B:Yes, I play through this game, very hard.
P イエス、アイ プレイ スルー ジス ゲーム、ベリー ハード。
M そうだね。このゲームはかなりやり込んでいるよ。



日本のゲームファンにおなじみの"ハマる"は英語では"hooked"。フック(引っかかる)の原意だ。また、"やりこむ"は英語では"play through"という。いずれもゲームユーザーとの英会話では重宝する単語。お気に入りのゲームをXbox Liveで遊ぶときは"I hooked this game."と積極的に話そう。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集
このコーナーでは、ウィリアム・ベイカン先生に教えてほしい英語のフレーズや単語、文化の違いなどを大募集! 採用させてもらった方の中から抽選で3名に、お好きなXboxソフトをプレゼント! はがきに、①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど ⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先まで!



イラスト：[illegible]

海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ!

海外ゲームMANIAX

Vol.23

新学期も始まったし心機一転でいくぜ！ と意気込んでるそこのキミ！ 国産とはひと味違うゲームで新世界を体験してみようぜッ!!

海外タイトル新着情報

夏から秋は絶好のキャンプシーズン。山や森を探索するのはちょっとした冒険者気分だよね。今回ピックアップしたのは、4年かけて開発された冒険大作『Galleon』。コイツでシミュレーションしておけば、いつ崖を飛び越えたり、賊に襲われたりする状況に出くわしても大丈夫！

その他のおもな新作タイトル（8月13日現在）

- ●ESPN NFL 2K5（発売：Sega　開発：Visual Concepts）
- ●Pure Pinball（発売：XS Games　開発：Iridon Interactive）
- ●Madden NFL 2005（発売：Electronic Arts　開発：EA Tiburon）
- ●Test Drive: Eve of Destruction（発売：Atari　開発：Monster Games　*8月24日発売予定）
- ●Ghost Master（発売・開発：Empire Interactive　*8月27日発売予定）



ガレオン

Galleon

発売：Atlus U.S.A.　開発：Confounding Factor　リージョンフリー

偉大なキャプテンとなって大海原へ！

本作は、大航海の世界を舞台にしたアクションアドベンチャー。あの「トゥーム・レイダー」を手がけたToby Gard氏の作品で、危険な場所を探検したり、派手な立ち回りを演じたりといった冒険心をくすぐるアクションはしっかり受け継がれている。勇猛果敢な船長・Rhama Sabrierとなり、果てしなき冒険の世界へ旅立つのだ！



⬆イベントシーンはフルボイス。字幕はないので要ヒアリング力。

ステージの謎を解いて新たな土地へ！

最大の魅力は、いたる場面に散りばめられている謎解き。足場を固定するためにピンを探したり、そのピンが曲がっていたら鍛冶場で直したりと、いちいち行動を試行錯誤するのが楽しい！



➡同じ色のゴンドラが動き出す。乗り込め！



⬅怪しげなスイッチを入れてみると……。

海の男はなんでもできる！ 多彩なアクションにひと目ぼれ？

主人公Rhamaのアクションは非常に多く、アクロバティックなモノばかり。ジャンプの飛距離はゆうに10メートルを超える勢いで、急な崖も走って上ってしまう。忍者顔負けの身体能力を持っているのだ。

登る！





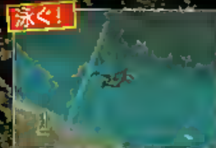
⬆⬅一部の壁は上るというより走れる。ぶら下がることも可能だぞ。

協力！



⬅仲間のジャンプを手伝うこともできる。

泳ぐ！



➡キャプテンだけに、泳ぎも相当達者なモノです

冒険といえば、悪漢やモンスターとのし烈な戦闘も外せない。鍛え抜かれた肉体のほか、手に入れた剣や落ちている銃などあらゆるものを使いこなし、迫り来る敵をふり払え！



戦闘アクションもあるヨ！



⬆➡タイミングよくボタンを押すとコンボになる。強力な必殺技もあるぞ。



トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3 ブラックアロー

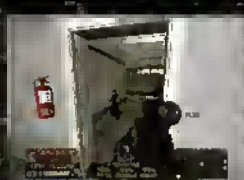
Tom Clancy's Rainbow Six 3 Blackarrow

発売・開発　Ubi Soft　リージョンフリー

レインボーの新たなる任務！

7月に日本でも発売された前作をベースとする、新シナリオ集。A.I.が強化された敵のテロリストたちは、バックアップを呼んだり人質を盾にしたりと、さらに手強く。Capture the Flagや画面分割での協力プレイなど、新しいマルチプレイも追加されている。





➡地中海や東欧などヨーロッパ方面のキャンペーンが追加された。



➡音声認識を使った部下への指示出しも可能なのだ。



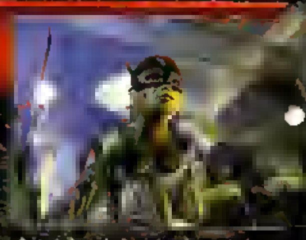
キャットウーマン

Catwoman

発売・開発　Electronic Arts

セクシーなヒロインが舞う！

日本では今秋公開予定の、同名アクション映画のゲーム化。主人公のキャットウーマンは、バットマンの敵役としても有名なアメコミキャラ。事件に巻き込まれて命を失うも、不思議な能力を身につけて蘇った超人だ。得意技は、ネコのような身のこなしと華麗なムチさばき！



⬆セクシーなネコ女・キャットウーマンとなって美しく暴れ回れ！



➡映画同様の華麗なアクションが楽しめる。

緊急企画

運動の秋を先取り! ひと味違うスポーツゲーム

オリンピックの興奮冷めやらぬ中、「何かスポーツゲームやりてぇ!」とか思っていませんか? 今回はそんな声に勝手にお応えして、スポーツゲームを大特集。とはいえここは"MANIAX"。ふつうじゃつまらないので、一風変わったヤツらを集めてみましたよ。

MLB SlugFest: Loaded

2004年 発売:Midway Games ジャンル:メジャーリーグ

燃える男のベースボール



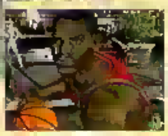

↑➡燃えたり蹴ったり爆発したりするんです。

MLB公認のベースボールシリーズ最新作。バットを振れば炎が出るし、キャッチャーミットに速球が収まれば煙が上がる、スコアボードにボールが当たれば大爆発、と"公認"の事実が不安になるほどハデな味付け。「モータルコンバット」などのキャラクターが登場する隠しチームもあるらしい!?

NBA Ballers

2004年 発売:Midway Games ジャンル:バスケット

ストリートの成り上がり伝説

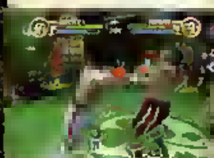
↑➡バスケ自体はなかなかリアルな作り。

1on1のストリートバスケゲーム。シュートをガコンガコンきめて豪邸や高級車、自家用ジェット機、最後は名声までモノにしようという立身出世スポーツだ、NBA公認だけあってマジック・ジョンソンやビル・ラッセルなど実在の選手も多数登場。豪快なダンクをキメてゴールをぶっ壊せ!

Rocky

Soft

エイドリアーーン!




↑➡スタローンの再現度はかなり高い!

ボクシング映画「ロッキー」のゲーム。サクセスストーリーを具現するボクサー・ロッキーになりきり、映画の「1」~「5」に登場した総勢20人以上の対戦者と拳を交わせるのだ。トレーニングモードでスキルとスタミナを鍛えることも可能。9月末には新作「Rocky Legends」も発売予定だ。

はじめての海外ゲーム

txt:デザイナーきたま

約10年まえ、いわゆる次世代機戦争のころ登場した"ATARI JAGUAR"の「ALIEN vs PREDATOR」です。難易度の高さに挫折し、これが世界の壁かとみずからの非力さに本当に落ち込みましたが、その後JAGUARでは「バーチャファイター2」で盛り上がる世間を横目に、墓石みたいなポリゴンの格闘ゲーム「Fight for life」に妙にハマったり「Dragon:The Bruce Lee Story」では、負けると点滅して消えるブルース・リーにハッとさせられたり……。クールでマッシヴ、でも、もしやツッコミ待ち? なところに船来ゲームの魅力を感じたものです。最近は携帯ゲーム機"game.com"に内蔵の「ソリテア」がお気に入り。携帯電話やipodより、いろいろ大きいのがよいです。



↑同名の映画が原作なので、リー先生はじつは別人。

メッセーサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか?



「Sudeki」、「Rainbow Six 3: Blackarrow」が好調です。先月に引き続き、「Driv3r」、「Full Spectrum Warrior」、「Riddick」も売れていますね。ハード系は、韓国限定販売のクリスタルXboxが入荷しています。コントローラーもちゃんと透明ですよ。外見はなかなかイケているのですが、日本で動かすには電圧変換器が別途必要なのが残念ですね。オススメは、サイバーガジェット製のAVセレクター。8つの機器を接続でき、さらに光端子とLANコネクタを搭載しているので、Xboxユーザーにピッタリですよ。(8/12取材)



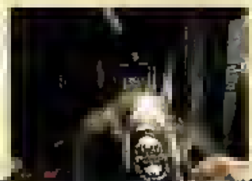
↑日本でも発売予定の「Sudeki」。我慢できなかった人が多かった!?

Xboxほか海外ゲームの聖地!
メッセサンオーカオス館
所在地:東京・秋葉原
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

●ご注意:マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていません。また、理論的にはアジア版やリージョンフリー版のソフトは日本版のXbox本体で動くと言われていますが、公式にはその動作は保証されていません。海外版のXbox本体やソフトを購入したときは、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく! 自己責任でお願いいたします。

メーカープロファイル アイディーソフトウェア id Software

ジョン・カーマック、ジョン・ロメロといった天才クリエーターたちが1991年に設立。同年「Wolfenstein 3D」を発表してFPSというジャンルを築き、1994年にリリースした「Doom」でFPSを世界に浸透させた。1996年に発売した「Quake」も大ヒットと、キング・オブ・FPSな開発メーカーだ。なかでも「Quake」シリーズのグラフィックエンジンは評価が高く、このエンジンを採用しているゲームを挙げればキリがないほど。ちなみにジョン・ロメロは1996年に退社し、「Deus EX」シリーズで有名なION Stormの設立などに関わっている。



➡PC版「Doom3」もついに発売!

海外ゲーム投稿団

――今回は発売希望の声を特集!

●海外のゲームはほとんどが暴力ゲームですよね? しかも"18歳以上"とか……。だから「Kameo」みたいなゲームをどんどん日本で発売してほしいです。(大阪府 EX)

●Xboxはドッグファイトゲームが少ない。だから、海外ソフトはまずフライトゲームから移植してください。ワーコレでも大歓迎。(愛知県 aj)

●海外のXboxソフトでガツンときたのが「Playboy: the Mansion」(笑)。日本で言うとイエローキャブの野田社長になって事務所を経営していく、みたいな感じなのでしょうか? (福岡県 走る棺桶)

ライアンのアメリカとパーティー



Ryan Payton

私は休みに帰省するのが好きだ。アメリカのピザを食べることができるし、家族にも会える。そして、大勢でゲームパーティーを開くことができる。アメリカには、同じ趣味を持つ人間が家に集まってパーティーを楽しむという文化がある。いまでもXboxを使った「ヘイロー」のパーティーは、アメリカでとても人気だ。一般的に、アメリカの家は日本の家よりも大きい。部屋が多ければ、5つも6つもテレビがある家もある。また、アメリカでは16歳からクルマの免許を取ることができ、いつでもクルマで友だちの家へ行くことができる。だから、友人や知人とゲームパーティーを企画するのも簡単なのだ。みんなにメールで集合時間を伝え、テレビやゲーム機、そして大量の缶ジュースを持ってきてもらうだけでいい。私は超人気者ではないが、仲のいい友だちを誘い、彼らの友人も連れてくるように頼み、弟にも彼の友人を呼んでもらえば、30人くらいのゲームパーティーを開けるのだ。日本のマイクロソフトは、ゲーム大会やイベントなどXboxユーザーが集まれる機会をいろいろ提供している。また、ユーザーが場所や人数を企画して申し込むと、テレビやXbox本体、ソフトなどの機材をマイクロソフトが援助してくれる"Xbox突撃隊"というプロジェクトまである。日本ではいろいろな事情から、30人もの人間を集めてゲームで盛り上がるのは大変かもしれない。そんなときは、Xbox突撃隊の力を借りてみて! アメリカンスタイルのゲームパーティーは楽しいですよ。

シアトル生まれのフリーライター。これからクリスマスまでは大忙し。発売されるゲームが多すぎ、書かないといけない記事が多すぎてぜんぜん時間が足りない。休みたい!!

Xbox突撃隊 http://www.xbox.com/ja-JP/community/totugeki/

投稿募集! 海外ゲームへの思い入れを大募集! 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり! 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.1

Xboxを中心に形成されるファンの輪"Xboxコミュニティー"そんなファンとファンとをつなぐページが堂々新登場! Xboxを愛するすべてのユーザーにお届け!



"Ammaliatore(アンマリアトーレ)"と"HbG(エイチビーシー)"のアイドル混合チームがファミ通Xboxフットサルチームに挑戦状を!

ファミ通Xbox突撃隊プロジェクト(略してFTP)

アイドルフットサルチームを相手にXbox男児としての気概を見せろ!の巻

夏真っ盛りのある日——我らがファミ通Xboxフットサルチームの活躍ぶりを聞きつけたのか、アイドルチームが挑戦状を叩きつけてきた。「え~、真夏にフットサル~?」と最初は難色を示していたファミ通Xboxのメンバーも、相手がアイドルとわかるや態度が豹変。喜び勇んで会場に駆けつけてきた! しかしメンバーは知らなかった。アイドルたちが週に3~4日もフットサルの練習に取り組んでいる猛者であることを……。「俺たちが勝って、彼女たちにXboxのよさを教えてやる」と余裕たっぷりでイミ不明な発言をしていたメンバーの顔が恐怖に歪んだのは、試合開始後ほどなくのことであった……。ファミ通Xboxフットサルチームに最大の危機が迫る!



↑Xboxのよさを伝えるべく集結した愛の戦士。

VS



↑才色兼備のアイドルがファミ通Xboxに挑戦!



はてさて試合の結果は?

いざ試合がスタート! 当初はニコニコしていたファミ通Xboxチームだが、アイドルチームに攻め込まれてその顔からは笑顔が消えていく。セクハラぎりぎりのディフェンスを敢行するも、状況を劇的に変化させるまでには至らない。メンバーからは少しずつ疲労の色が……。そんな苦境を打開したのがニュージーランドからの助っ人Masashi。華麗なるドリブルで女子を置き去りにするや、右隅にゴ~~~ル!!! 立て続けに2点をゲットしたのだ。終了間際にアイドルに1点を許すも、見事に初勝利をものにしたぞ。



セクハラディフェンス!





ファミ通Xboxチーム 2対1で大・大勝利~っ!!

大会MVP Masashi教授のコメント



コンニチハ。この試合のためにニュージーランドからやってきました。勝因は諦めなかったこと! 天はみずから助くる者を助く!

BIGプレゼント アイドルたちとのXbox Live対戦権Get!

紙一重の戦いを制した我らがファミ通Xboxフットサルチームだが、恒例の読者プレゼントをちゃっかりゲット。それはなんと、アイドルたちとのXbox Live対戦権! フットサルはかなりの激戦だったけれど、素顔の彼女たちはいたって明るい方々ばかり。編集部員はすっかりファンになってしまったのだ。「俺がその対戦権を欲しい~」という某編集者の魂の叫びを無視して、さっそく応募概要を紹介していこう。希望者は、①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤電話番号、⑥対戦したい女の子の名前、⑦女の子へのメッセージ ⑧対戦を希望するソフトを明記のうえ、以下あて先まで。締切は9月13日(月)当日消印有効。もちろん、家庭でXbox Liveに接続できる環境があることが絶対条件だぞ。対戦相手および希望ソフトはお望みのとおりにならない場合もあるのでご容赦のほどを。Xbox Liveによる対戦は10月上旬を予定。ふるっての応募お待ちしておりま~す!

あて先はコチラ

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「アイドルとXbox Liveで対戦した~い」係まで



①石塚初美さん
1月9日生まれ B型



②岡田ひとみさん
9月8日生まれ A型



③小田瑞穂さん
12月24日生まれ A型



④熊谷めぐみさん
3月1日生まれ A型



⑤千尋さん
2月27日生まれ B型



⑥三宅桐子さん
11月9日生まれ A型



⑦山本早織さん
11月16日生まれ A型



⑧吉田早希さん
6月7日生まれ B型

ファミ通Xbox8月号・読者プレゼント当選者発表 ①「Xboxプラチナパック2」埼玉県/横田康一 ②「グーリーズ-Grabbed by the Ghoulies-」群馬県/藤生裕之 ③「クリムゾンスカイ: High Road to Revenge」静岡県/岡本智 ④「ジョッキーズロード」愛知県/北野広規 ⑤「Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング)~失われた大地~」石川県/堀隆則 ⑥「天空-Tenku-2」北海道/山中建 ⑦「Top Spin」兵庫県/浅倉祥太 ⑧「トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー」高知県/佐々木勇太 ⑨「プリンス・オブ・ペルシャ ザ・タイムスイーパー」埼玉県/吉川友章 ⑩「Project Gotham Racing 2」愛知県/岸本大輔 ⑪「ラリースポーツ チャレンジ2」愛知県/宮本孝司(以上敬称略)

本家Xbox突撃隊プロジェクトにトツゲキ取材敢行！

伊賀の地で開催されたファンイベントでXboxビデオチャットの新たな可能性を見た！

ファミ通Xboxの読者ならご存じのことと思うけど、本誌で展開しているファミ通Xbox突撃隊プロジェクト（略してFTP）には、本家が存在する。そう、マイクロソフトのXbox突撃隊プロジェクト（以下、突撃隊）だ。Xboxのよさを世に伝えたいと思っている一般ユーザーをサポートしていく突撃隊の詳細に関しては、Xboxの公式ホームページ（http://www.xbox.com/）をご参照いただくとして、その最新のイベントである"Xboxファンイベントin三重・伊賀"が7月24日に開催された。このイベントで特筆すべきは、マイクロソフトの協力のもと、障害者（とくに耳が不自由な方）へのリサーチを目的に、Xbox ビデオチャット（2004年発売予定）が体験できた点。来場者は手話によるXbox ビデオチャットの使い勝手を確認していたのだ。

そもそもこのイベントは、伊賀町在住のXboxファン、三浦俊幸さんの主催によるもの。Xboxオフィシャルファンサイト"Xboxミニ倶楽部"（http://www.xboxminiclub.jp/）のオーナーでもある氏は、昨年の東京ゲームショウ2003で突撃隊の存在を知り、「障害者のためのイベントを開催したい」と強く思ったのだという。熱心なXboxユーザーである氏は耳が不自由。ゲーム（とくにオンライン）によりコミュニティーの輪が広がった自身の経験から、障害者の交流の場となればということで、イベントの開催を決意したという。Xbox ビデオチャットの試遊は、氏の強い要望もあり実現したものなのだ。

当初「10人集まるかどうかも心配だった」（三浦氏）というイベントは、ふたを開けてみるとじつに大盛況で、多数の障害者の方が手話を楽しんでいた。その評判も上々で、関係者はXbox ビデオチャットの可能性について、かなりの感触を掴んだようだったぞ。





ビデオチャットで手話を体験

イベントは大盛況

イベントは、地元の健康福祉施設で開催されるお祭りの"目玉"として開催。最新のXboxゲームが遊べるとあってか、会場にはたくさんの来場者が詰めかけたのだ。また、当日はイベントスタッフとして、大阪からのXboxファンが手弁当で多数参加。彼らは大阪で開催される突撃隊イベントの常連さんで、マジメにサポートする姿が印象的。まさに、"Xboxコミュニティーの輪"を実感させたぞ。

さて、イベント自体は手作り感覚の、極めて突撃隊らしいもの。やはり、恒例の『Halo（ヘイロー）』16人対戦では、大いに盛り上がったのだ。最後は、こちらも突撃隊らしく、スタッフと来場者（そして取材陣も！）が仲よく協力しての撤収作業を終え、イベントの幕は閉じた。







恒例の『Halo』16人対戦も！



あと片付けはみんなで！

取材陣も手話を試してみた……

さて、実際に記者もXbox ビデオチャットで手話を体験してみたぞ！　じつは手話を覚えるのに必死で、あまりXbox ビデオチャットを堪能する余裕はなかったけれど、それでもしっかりと相手の姿を確認することができた（手話にはあまり向いていないようだけれど3人での会話も楽しんでもみたり）。Xbox ビデオチャットの使い勝手のよさには感動。



イベント主催者の三浦俊幸さんに聞く！

こうしてイベントは無事に終了したが、余韻も覚めやらぬ会場の片隅で、イベントの主催者である三浦俊幸さんにお話を聞い[illegible] Xbox ビデオチ[illegible]ットへの印象な[illegible]、[illegible]いてみたぞ

Xbox ビデオチャットで手話を堪能　画面が見やすいので感動した

――イベント開催の経緯を教えてください。

三浦　昨年の東京ゲームショウ2003に参加したのですが、そこで突撃隊の存在を知り、「イベントを開催したい」と強く思うようになりました。イベントが障害者にとってコミュニケーションのきっかけになれば……という思いもありました。それがちょうど昨年の10月だったのですが、地元のお祭りに合わせてイベントを開催しようということで、着々とイベントの準備を進めてきました。仲間の手助けと、マイクロソフトさんのサポートがなかったら、イベントは開催できなかったように思います。

――実際にイベントを開催してみての感想を教えてください。

三浦　イベントが始まる直前は「これは、10人も集まるかな」と、とても心配でした（笑）。でも実際に始まってみると、たくさんの方が来場してくれて、ほっとしましたね。とくにうれしかったのは、Xboxをプレイして「Xboxを買うかも」とアンケートに答えてくれた人が何人もいたことですね。

――では、Xbox ビデオチャットで手話を体験してみてどうでした？

三浦　今年のE3で発表されてから、「手話に使えるかも……」ということで注目していたんです。で、実際に体験してみての感想ですが、手話がとても見やすいので感動しました。パソコンにもビデオチャットはあるのですが、表示される画面が小さくて手話が見づらいんです。その点、Xbox ビデオチャットは表示を大きくできるので、手の動きをストレスなく確認できましたね。あと、一から設備を整える場合の費用も、パソコンより格段に安価で済むので、そのぶん間口も広いと思いますよ。障害者にとって、インターネットはコミュニケーションを補ってくれるものですが、Xbox ビデオチャットはさらにそれを推し進めたものと言えると思います。コミュニケーションの幅がより広がるのではないでしょうか。



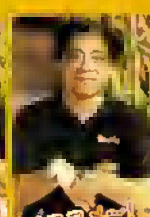
三浦さんに手話でメッセージをいただいたぞ！



エックス



ボックス



オススメ

取材後記　Xbox突撃隊プロジェクトのイベントで感じるのは、その手作り感覚の心地よさ。今回のイベントは、主催者の三浦俊幸さんを始めとするスタッフの方の人柄もあり、その思いはひとしおだった。こうしたささやかなイベントがXboxの未来を作っていくのだと素直に思った（F）

編集長日記

THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF

〜ある日、ふと。〜

•●● Vol.6 ●••

毎号、たくさんのアンケートハガキをありがとう。そんなハガキの中から、代表的なものをいくつか紹介しよう!

今回の編集長日記は、アンケートハガキに書かれたご意見・ご要望にお答えします!

さて、今回はちょっと趣向を変えて、アンケートハガキにある'ご意見・ご感想'から、いくつか紹介させていただく。

●Xbox Liveで出会った人がすごいおもしろい人で笑わせてもらった！　その人が（Xbox Liveを）妹にもやらせてみるよ、と言っていたんだけど、実際に現れたのはボイスチェンジしたその人。でもすごく演技派だったので、「役者になれば？」と言ったら、なんとその人は役者だった！（じつは自分も役者）　劇団名も聞いたので今度観に行こうと思ったんだけど、ちょっと遠くて……。（愛知県　リロイ）

まさに冗談みたいなホントの話、って感じ。ボイスチャットだからこそ、こういう出会いもあるんだろう。自分の場合、『PSO』でたまたまいっしょになった人が、偶然にもかつての同僚だった、なんてことがあった。最初はお互いボイスチェンジしててよくわからなかったんだけど、しゃべりかたがすっごくそっくりで。「もしかして？」と思い、そいつならわかるであろうネタを振ったら、「やっぱり、ムネさんでしょ？」と（笑）。けっきょく、ゲームそっちのけで、延々と近況報告してみたり。このとき以来、Xbox Liveでもリアル世界でも会っていないんだけど、元気にしてるかなあ。これ読んだら連絡くれよな！

●「TFLO」の件で、ほかの延期されているタイトルが気になります。発表後、何も音沙汰もないタイトルの行方情報をお願いします。（鳥取県　H・I）

クールクールやTAKUYOのタイトルは、発表があったっきり何も進展ナシ。これまで、過去のハードの例からすれば、ここまで放置状態に近いタイトルはそのままなくなってしまうケースが多い。現段階では「開発中です」というコメントしかもらえないのだが……。何らかのタイミングではっきりとさせたいと思っている。もうしばらく待っていただければ、と。

●「TFLO」の開発中止は非常に残念だが。Xbox自体はまだまださきがあるし、楽しいタイトルも多い。現在は『レインボーシックス3』にハマっており、『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』でできたフレンドを何人か巻き込みました。でも、Xboxを取り扱っている販売店が少なすぎて購入が困難です。この状況を何とかしてください。（三重県 Cool shock）

現状では、欲しいソフトがあれば発売まえにキチンと予約しておく、というのが確実な入手方法だろう。売れ残るぐらいなら仕入れない、というショップが多いため、Xboxタイトルはそもそも仕入れることすらしないという店が多いのだ。入荷したとしても売り切ったらリピートはかけない状態。発売後であっても、お店に頼めば入荷してくれるぐらいのことはしてくれればいいのだが、それすらしてくれないケースもあるという。これではユーザーの手に渡るはずがない。せめて各県にひとつでもいいから、Xboxタイトルを気軽に買えることができる[illegible]

●『DEAD OR ALIVE Ultimate』の発売日が決まって、ホッとしています。半年もの延期でしたが、本当にすごいデキみたいなので、期待しています。（福島県　クマ）



➡9月発売タイトルは、ワーコレやプラコレを除けば完全新作は2本と、8月に続いて寂しい。でも9月23日発売の「ファントムダスト」は対戦はいい。かなりおもしろい。これだけで数カ月は遊べそうなヨカン。



➡今月号の体験版ではそのおもしろさがどこまで伝わっただろうか。ぜひ製品版でじっくり遊んでほしい。実際に自分でアーセナルを組んでいく展開になると、その思い入れ度は大きく変わってくる。負けるとマジで悔しい！

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

2歳半の娘を保育園に連れて行くとき、機嫌が悪いと「うちに帰る〜！」と泣き叫ぶ。抱きかかえている僕が誘拐犯みたいだ。……ほら、白い目で見られてる！（涙）　本誌編集長。

[今月の一枚!]



ボールペン+シャーペン+スタイラスペン（PDAの画面を操作するときに使う）の3in1ペン!　編集部員えんどうによる『Halo2』シアトル取材土産だ。便利かも!

ホントにすごいらしいぞ。ヒトミの参戦も決まったことだし、Xbox Liveの対戦も楽しみ！　個人的にも早く遊んでみたい！

●Xbox布教活動がかなり順調です！　実際にプレイしてもらうのがいちばん。本体を貸せば、その人は『絶対買う！』という状態になります。やっぱり知名度の低さなんだと思います。（富山県　Y・S）

実際にプレイしてもらうと、Xboxのすごさやおもしろさをわかってくれる人は多い。もっともっと触れる機会があれば、ユーザーも少しずつ増えていくんじゃないかなあ、なんていうのは淡い期待？　ちなみに欧米やオーストラリアでは、ゲーム機のことを"Xbox"と言い換えられるくらい、浸透している。日本ではハードの普及台数からしても、知名度が高いとは言いづらいしね……。

●毎月30日には孫といっしょに購読させてもらっています。Xbox唯一の専門誌として、これからもがんばってください。（埼玉県　K・N）

なんていうおたよりを73歳の方からいただいた。本当にありがとうございます。お孫さんとはどんなゲームを楽しんでいらっしゃいますか？　そのあたりも今度ぜひ聞かせてください！

●PS2やGCと違い、Xboxのみの雑誌を作るのは大変と思いますが、がんばってください。（大阪府　T・H）

創刊時から、ずっと唯一の専門誌としてがんばってきた。もちろん、これからもマイクロソフトがゲーム機を出し続けるかぎり発行し続けるつもりだ。正直、来年はどうなってしまうんだろうか……なんて微妙な気持ちも少しあるけど、それもまあ、なんとかなるような気がしている。……っていうか、楽観主義？　いやいや、ちゃんと根拠があるのだ。ヒミツだけど（ふふふ）。

●ファミ通Xbox編集部のみなさん、聞いてくださいよ！　うちの兄ときたら、Xboxを売っちゃったんですよ！　理由を聞いてみたところ、「だって（やりたいゲームが）何もねーだもん」のひと言！　ひどい！　たしかにXboxには本格RPGとかないけど、おもしろいゲームがたくさんあるのに。（茨城県　ともさん）

そのおもしろいゲームを見せびらかして、もう一度買わせるってのはどう？

というわけで文字数も尽きてきた。また機会があれば、何らかの形でやってみたいと思うので、ぜひアンケートハガキを活用してほしい。ではまた、来月。

もうヒトコト!

今年の東京ゲームショウにおけるマイクロソフトブースの目玉は、（予定どおりなら）『Halo2』を遊べるということに尽きる。ここまでたくさんの一般ユーザーが『Halo2』を遊べるのは世界初となるはずで、世界中のXboxユーザー&Haloファンにうらやましがられること間違いなし。じつは編集部員もページにある取材に行ったえんどう以外は、ほとんど触れたことがないので、自分も含めてすごく楽しみにしている。

シュミコラム 今年のG1クライマックス、ひそかに新三銃士を応援していたんだけど、あまりの天山人気にちとビックリ。まだまだ若い連中より天山らのほうが思い入れが深いということか。PRIDE GPでは、負けてもハッスルする小川の気丈な振る舞いにプチ感動。隣はそろそろどうなの？という気がしないでもない。どう？

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP10

■北海道
アーク21 江別店／帯広店／北見店／苫小牧店／
春光店／永山店／室蘭店／恵庭店／東市店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
ドミー 弘前店／八戸店／三沢店
ないす屋 新町店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
●秋田県
アーク21 秋田店
一休さん 御所野サティ TVゲームコーナー
ブックシティピア サンフェスタ店
ゆにこん堂 ふれあい館
■岩手県
アーク21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／富谷イオン店／泉店／
富谷店／長町店／ロックビレッジ店／古川店／
大和町店
TVハニップ 仙台店
ベスト電器かルト サティウカブボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティ TVゲームコーナー
ウキウキ新大陸 東根駅前店／酒田ヤマザワ店／
山形大学前店／山形田イオン店
シーガル 山形十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／寿日町店
■福島県
アーク21 福島店
一休さん 会津サティ TVゲームコーナー／
カトリナグリーンモール TVゲームコーナー／
ペイシア安達店／ペイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
ブックエース 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■茨城県
一休さん ペイシア水戸赤塚店／
ペイシア新荒原学店
エムゲッシュ
COMG! 笠間店／赤塚川店／水戸駅前店／竜ヶ崎店／
古河店／小山店／五反店／小針店／
三角田日町店／勝田店／水戸店／出雲路店／
中央店／水戸店／須藤の宮前店／美野店／
大島町店／鹿島店
ホームエンタメステーション 鹿島店
マジカルガーデン 佐竹店／日立原店
マジカルステーション 鹿沼店／三浜ビア店／
阿見店／荒川沖店／岡崎店
エメック 荒川大沢店／荒川ギガ本店
ヨドバシカメラ 水戸店
■栃木県
アビアランド 鹿沼店／国分寺店
一休さん ビルジョロー 那須塩原店／
ビルフェロー 那須サティ店／ペイシア那須店／
ペイシア栃木店／ペイシア中野店／
ペイシア鳥野店／ペイシア真岡店
ドイアン 大和店／烏山店／那須インター店／
下鍋店／島山インター店／小林ひばり店
ソフト・ハウスTOM 鹿沼店
デジタルプレイス ナップルフィン店
トム 神林店
ノワァ 新川店
ファブハウスTM 中店
■群馬県
一休さん ペイシア吉岡店／ペイシア前橋南店／
ペイシア伊勢崎店／ペイシア大間々店／
ペイシア尾島店／ペイシア渋川店／
ペイシア伊勢にもう店／
ペイシア伊勢モール店／ペイシア鳥羽町店／
ペイシア藤岡店／ペイシア館林モール店／
ペイシア館林店／ペイシア高崎店
フウム 大泉店／太田駅南店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 前橋店／安中店／玉村店／
前橋南店／高崎中央店／藤岡店／伊勢崎店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ大太郎 伊勢崎店
文星堂書店 高崎店／高崎東店／大田店／
太田店／大泉店／大間々店／館林店／片岡店／
上大田店／上中居店／上野店／富岡町店／
小山店／小中島店／新田店／下小塙店／関根店／
藤岡店／玉村店／高崎店／邑楽店／
高崎店／大泉店／富士見店／行田店／安中店
リンブス前橋本店
●埼玉県
一休さん ペイシア大宮東店／ペイシア東松山店／
ペイシア鴻巣店／ペイシア熊谷店／
ペイシア矢板店
ウワム 坂戸店／北本店
三郷堂 今市店／鳥山店
サンスウドウ 矢板店
タイムクリップ 大宮店／松戸店
ドキドキ冒険島 鶴見店
ファフィア 大宮店
ブックランド アレックス
文星堂書店 真岡店／小山店
■茨城県
石坂ビメキサトーイ
一休さん ペイシア神栖大／ペイシア下館店／
ペイシア玉里店
Jack 坂ヶ島店
トイズ・かん 新島店
TVハニップ 神立店
プァフィアト下館店
い・らんど 土浦店／結城店
■埼玉県
アンドフトーイ
一休さん ペイシア若葉店

■ブリザード 上尾店
越谷店 BOOM岩槻店／志木店／三鷹店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 越谷店
さくらや 大宮西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
タイムクリップ 浦和駅前大宮店
ドキドキ冒険島 東川口店／東浦和本店
ノジマ 浦和店／大宮店／越谷店／川越本店／
NEW上尾店／草加店／三郷店／川口店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／
所沢店／川越店／川越南店／北春日部店／
行田店／湯島店／吉井店／鶴ヶ島店／
鳩山店／新座店／千間台店／東松山店／
秩父店／西十間店／西大宮店／東松山店／
東松山店／所沢店／ふじみ野店／本川越店／
高坂店
ファミコンハウス ピエロ
文星堂書店 上尾駅前店／日山入曽店／鶴ヶ島店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 富士見ブックワールド店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
ロムハウス 上尾店／志木店
■東京都
アール 飯田橋店／立川店
AZ Market 荒尾店／立川店
おもちゃの王国
ムスキ 町田店パート II
森田屋 駅前ビル本店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／
町田店
ゲームキッズ 見沢田馬店
GAMEワーサ
コヤマ 押上店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／池袋西口店／
新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
新宿東口駅前店／新宿東口店
東京八重洲北口店
サンメイト
ダーファン 石神井公園店／富士見台店
スーパー2国店
セキド 高田馬場ゲーム店
ソフトランドDuck 吉祥寺店
ソフトランドGARAGE 荻窪店
ソフトランドぷんぷん 三鷹店
大星堂 石神井店／文京店
TVハニップ 赤羽店／葛飾店
東京西友 池袋西口店 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 吉祥店
ノーサイド 町田店／富士見台店
ノジマ 狛江店／府中店／国分寺店／小平店／
忍岡店／多摩境店／中野店／NEW町田店／
八王子高店／町田店／調布店
ハチスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
BIG 大森店
ビックカメラ 池袋東口店／池袋西口駅前店／
池袋本店／池袋パソコン館／池袋東口店／
新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ピッドイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／
府中店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス 小鳩駅前店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店／
ファミコンワールドぴか 昭島店／小作店／
羽村店／福生店
ベニーレイン 蒲田西口店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション 1×1日武蔵小山店
マップスエンタテイメント シリーズ以降
町田店／大森町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モリナワールド 船堀店／瑞江店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口カメラ館／
新宿西口本店／新宿西口駅前店／八王子店／
マルチメディア錦糸町店
マルチメディア町田店
ロムハウス 武蔵小金井店／中野南口店／
武蔵境店
■千葉県
アイネット 浦安店
一休さん ペイシア野田店
おもちゃのかどや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME＆HOBBY キッド
ディスクユニオン ピュウ柏店
ドキドキ冒険島 君津店
ホビーランドキューブ
マジカルガーデン 柏店
モリナワールド 稲毛店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 厚木サティ TVゲームコーナー
おもちゃランド ナガノヤ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップ ピーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
湘南台店／相模原店／十日市場店／
藤沢店／新百合ヶ丘店／二子玉川店
ComDock 大和駅前店／湘南台店／相模大野店
コンプアート 秦野店
さくらや 横浜駅店
ソフトランドBOSTON 菊名店
ソフトランドGARAGE 新横浜店／希望ヶ丘店
ソフトランドぷんぷん 大倉山店／新羽店／
緑ヶ丘店／元住吉店
ディスクユニオン ピュア 湘南台店
ティナ 鶴見店／ながの店
TVゲーム屋らーちゃん ピース
TVハニップ 新百合ヶ丘店
テレピッチ あざみ野店／青葉店

トイ＆ホビー 桜木さん
トイザらス 相模原店／相模大野店／大和店
ドキドキ冒険島 本厚木店
ノジマ 鶴見店／伊勢原店／今宿店／鶴間店／
吉田本店／相模原店／若葉台店／小田原店／
大宮店／海老名店／茅ヶ崎店／
NEW相模原店／NEW藤沢店／NEW平塚店／
平塚店／港北店／西川店
ビックカメラ 藤沢店／横浜西口店
ピネット 戸塚店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 橋本店
ファミコンプラザ ジェイズ
マジカルガーデン 秦野浜松店
マジカルステーション 戸塚店
マルチメディアステーション ゼロワン 菊名店／
綾瀬店
メディアボックス 本牧町店／川崎鹿島田店／
相模大野店／十日市場店／鷺沼店／
淵野辺店
横浜ヨドバシカメラ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／
鶴見川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 大船店／湘南台店／鎌倉店
■山梨県
おもちゃのイナメ
おもちゃのマルちゃん
TOYSフジちゃん 湯村店
メシヤ 上野原店／甲府店／長坂店／富士吉田店
■静岡県
イデン 浜北本店
エスポッ 掛川店／富士店
ゲームショップびる まつげか本店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
テレコムランド 伊豆高原店
ノジマ 沼津店／清水店／静岡南店／
北静岡店／焼津店／藤枝店／富士店／
藤枝店
PARADE 掛川店／浜西店／静岡駿河店／
焼津店／浜松店／藤枝店／相良町店／浜松店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 袋井店／佐鳴台店／富士店
湖西店／新城店
ホビヨン 富士店／富士店
マジカルガーデン グロスアミュゼ浜北店／
浜松店／富士松下店／浜北店／
メディアボックス 浜北店／広見店／島田西店／
富士店／袋井店／富士店／島田店／富士宮店／
藤枝店／静岡店／富士店／藤枝店／富士宮店／
富士八幡町店／吉田町店／三島駅前店／
富士インター店
大和文庫 裾野店／三島店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん 清水屋 犬山店／清水屋 新日井店／
清水屋 小牧店／清水屋 春日井店／
ピルフェロー 春日井サティ店
イデン 岡崎店／安城店
豊橋浜ホールシティ店／小牧井坂ワンダー店／
春日井店／瀬戸店／小牧インター店／稲沢店／
新瑞橋店／千種台アヌー店／
豊橋ショッピングセンター店／新城店／田原店／
知多店／半田店／豊橋南店／豊橋店／
豊橋西店／豊橋本店／メッツ大曽根店
オタクキー 新瑞橋店／豊田南店／千代ヶ丘店／
小田井店／予茂島店／八事店
みどりや かすがの店
おもちゃーのジャンボ アスティ店
おもちゃーの館 ブレーメン
GROOVE! 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム講堂 一宮店／稲沢店／小牧店／
春日井店／西春店
スンプーマ 岡山店
ザフザフ 半田店
白銀屋
スーパーコンプアート 岡崎セルビ／刈谷店
センキ 豊田店
ダンシングヘア 一宮店／春日井店／本新城店／
新日野店／春ヶ丘店
ディスク 清須店
TVゲーム フジタ
野号
トップカメラ 本店
ドリームランド 瀬戸店
ハイパーファミランプ 土岐店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビックガレージ 江南店
ファミーズ 阿久比店／大府川店／大府店／
豊明店／知多半田店／鹿浜店／木曽店／
碧南店／西尾店／半田インター店／東大府店／
名西店
ファミコンハウスおいでね
ファミコンプラザ 豊明店／東海店／
びっぷBOYS
ホームセキスポ 東浦店／野田店
MAG MART 瀬戸店／一宮店／豊中店／
乾坂店／津島店／枇杷店
マジカル 豊川店／西尾店
マジカルガーデン 石川島店／一宮北店／
豊橋インター店／岡崎北店／豊橋ドッジ店／
刈谷店／今池店／江南店／曽根店／春日井店／
豊川店／豊田インター店／豊橋ZAN店／
豊橋店／豊橋本店／中川店／安城店／
岩倉店／西春店／港店／勝川店／守山店／
鶴舞店／スターボックス店
マジカルステーション 小牧店／三郷店／
三郷台テルミナ店／豊橋花田店／小田ワ／
せねのがメ／べル
アフナカ本店
ヤマギワソフト トルサ店
■滋賀県
一休さん 清水屋 彦山店
イデン 大垣ベルプラザ店／長良店／

岡崎店／ロボットおもちゃワーク店／鶴見店
岐山店／多治見インター店／高山店
株式会社コーフン ユーワンストア
キクヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプアート 可児店
Gハウス かがし原店／日本店
ダンシングヘア 那加河野店
ファミコン GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャックル
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜西店／
岐阜北店
マジカルステーション 各務原店／
グロスアミュゼ岐阜店／三店岐阜関店／
アーク店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー 鈴鹿サティ店／
ビルフェロー津サティ店
イデン 鈴鹿イオンタウン店／桑名店／
名張店／桜店
ゲーム屋 白子店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／白子店／白塚大山田店／
鈴鹿店／四日市店
マジカルステーション 桑名店／
ショトワ桑名店／ショトワ四日市店／四日市店
■奈良県
一休さん ビルフェロー 西大和サティ店
ロスン 奈良店
■和歌山県
おもちゃジャンボ 和歌山店
キッズアイ 新宮店
ミノスケ 和歌山北本店
ミミー
■京都府
ゲームプラザ伏見302 亀岡店
ハゲルスSOFT館
マジカルステーション イトショップみずほ
UPBEAT フカノ店／桂川店
■大阪府
アーク21 北久宝店
一休さん ビルフェロー 茨木サティ店／
ビルフェロー 岡田町サティ店
株式会社よきかた
ゲーマーズ 本店
ゲームステーション ハイパーニューファイブ
桂店／西院店
リプリス 大垣店／桂店／上桂茨店／大和郡店／
伏見店
セカフトーイ 株式会社
ファミコンプラザ ピードリーム
ファミリーランド 鶴店／山科店
マジカルガーデン 松尾店
マジカルステーション 吉方高店
メディアショップボース 西京本店
■兵庫県
COMG! 加古川店／小野店
三和ジョーシン ひとまち店キッズランド
ソフトランド 社の店
ファミーズ 丹波店／加古川店／さくらい北場店
■富山県
GROOVE! 富山店本店
ゲンキランド 高岡店／黒部店
三和ジョーシン とやま本店ディスクピア／
prONE黒部店キッズランド／
prONE富山本店キッズランド
シャトル 魚津店／高岡店／小杉店／
婦中店／高岡下関店／二口店
ソフトインターテイメント 滑川店
ハイパーゲーン・ランド 高岡店
ファミコンボックス
■石川県
キカトイズ ス ア コト店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国アカ アピ店
サイト 金沢店 押野店
三和ジョーシン prONE野々市店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 押野店／鞍月店
■大阪府
一休さん ピルフェロー 岸和田サティ店／
枚方ビブレ店
キッツアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむむら 千里店
サンフォスタ
ドラゴンワールドプラザ 天王寺店／大阪店／
岸和田店／日根店
なかよし 大和店／ホワイティうめだ店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップヴィーケル 新大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 和泉中央店／八尾店
メディアCITY 江坂店
ロスン 鳳店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店／西宮中央店
プロヘェー 仁川店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズ アボーフー BIG 加古店／垂水店／
西宮台店／日岡店／大曽根店／西明石店
ゲームショップいいー ビーウン
げーむしょっぷ あ
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドプラザ 明石店／宝川店／
宝塚店／鈴蘭台店／北山店／東加古川店
POWERシティACITY 神戸住吉店
ファミーズ サンスズ大森店／
サンスズ川西店／サンクス北店
ファミコンショップまル

メディアCITY 西宮店／甲子園駅前店／六甲店
メディアオン 伊丹店
モーモーランド 園田店
ロスン 西宮北口店／西宮店／西明石店／住吉店／
明石キャスト店
■広島県
おもちゃーアン 安芸店
ゲームアーク 尾道店／呉店／五日市店／
三原本店／福山店
COMG! 広島店
テオテオ 福山店／東広島店／福山本店
TOYSゲーム キーく
はとね カメノ座店
ファミザウルス 西条店
メディオ！ 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレ TVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コモモ屋 トピア店
テオテオ 倉敷店／津山店
ベスト電器LIVE 倉敷本店
メディオ！ 倉敷店
ロスン 津島店
■鳥取県
テオテオ 米子店
ファミコンショップブルック 駅前店／湖山店
ロスン 米子店
■島根県
テオテオ 出雲店
■山口県
COMG! 徳山店
テオテオ 下関店／山口店
マジカルステーション 長府店／山口大内店／
山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーク 今里店／高松店／坂出店／
高松南店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■愛媛県
ゲームショップニュースピード 伊予店
TVゲームランド ZERO 松山店／新居浜店
TVハニップ EAST 伊予店
■徳島県
ゲームアーク 大松南店
マジカルガーデン 阿南店
マジカルステーション 安宅店／かたまや店／
阿南店
■高知県
テオテオ 桟山本店
トイハウス
スマイルスーパー2
ベスト電器LIVE 高知本店
■福岡県
アーク21 大野城店／若ホ店／戸畑店
AMA
株式会社 大和不動サンハル
勝洋堂 桃坂店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 春ヶ丘店
ジョイン 飯塚店
ビックカメラ 天神店
テオテオ 福岡西店／姪浜店／八幡西店
フックスターション 福岡店
ブックマーケット 志免店／福間店／香椎店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIVE 福岡本店
マジカルガーデン 大野店
マジカルステーション 大橋本店／
八女インター店
メディアアイン 小倉店／姪浜店
ファミコンショップ天神本店 IOKおもちゃ福岡センター本店
■佐賀県
アーク21 上峰店
イナキ堂 唐津店
佐賀堂 鹿島店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鹿島店／武雄店
ファミコンワールド 塩田店
マジカルガーデン 佐賀北店／鳥栖店
■長崎県
ゲームショップ ムゲーチ
佐世保ゲーム館ひまわり 大村店／下浦店／
大塔店／日宇店
ファミコンハウス 長崎公園本店／新三浦店
メディアアップ 大村店
ZAMO 浜店／時津店／花丘店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー 健軍店
ファミコンショップサンフィル 熊本店／
浜線ヶ丘店
BOOKSおんとく 宇城都市店
ベスト電器LIVE 熊本本店
マジカルステーション 三名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
ZERO 桜木店／新屋敷店／熊本店
■大分県
株式会社トキハ
ゲーム・ミュージアム 杵築店
JOYランド 下郡本店／別府店
TVチャンプ 佐伯店／鶴崎店／別府店
ベスト電器LIVE 大分店
マジカルステーション 大分中央店／大在店
■宮崎県
テオテオ 宮崎本店
ベストメディアタウン 日向店
ベスト電器LIVE 宮崎店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／
西田店／加治木店
がらっぱ堂
テオテオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店
マリオの店 西駅前

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

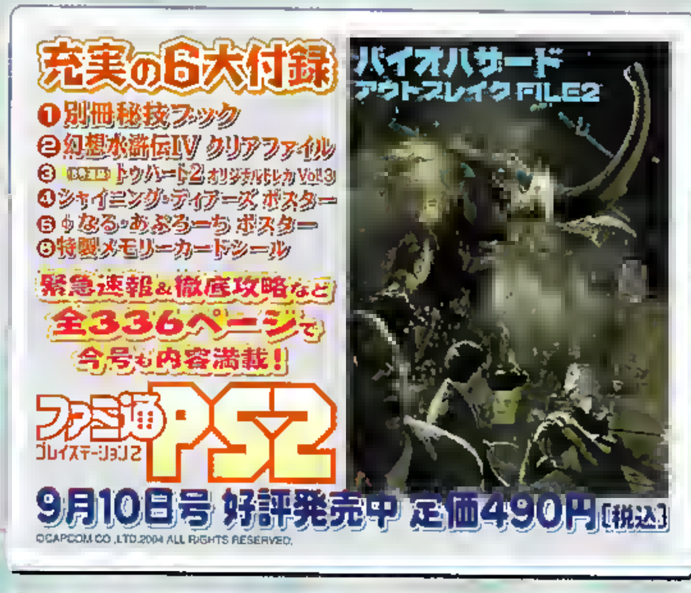
ハローマック 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店


WEEKLY ファミ通
9/10号
好評発売中
特別定価350円[税込]
実況パワフルプロ野球11
ワールドサッカーウイニングイレブン8
特集 夏休みゲーマー強化合宿
ドラクエV、戦国無双、GTA、ダビスタ、モンスターハンター、鬼武者3、ゼノサーガII、ファミコンミニ、etc.
© 2004 SUSUMU MATSUSHITA


充実の6大付録
❶別冊秘技ブック
❷幻想水滸伝IV クリアファイル
❸ トゥハート2 オリジナルトレカVol.3
❹シャイニング・ティアーズ ポスター
❺φなる・あぷろーち ポスター
❻特製メモリーカードシール
緊急速報&徹底攻略など
全336ページで
今号も内容満載!
バイオハザード アウトブレイク FILE2
ファミ通PS2 プレイステーション2
9月10日号 好評発売中 定価490円[税込]
©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.


ファミ通キューブ+アドバンス
10月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
ペーパーマリオRPG
攻略 伝説のスタフィー3
特別付録 組み立て式飛び出す ペーパーマリオRPG第2弾
発売日に届く!! 50名プレゼント!!
ポケットモンスター エメラルド
総まとめ


月刊アルカディア
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
JAMMAショー
出展作多数掲載!!
夏の対戦格闘ゲームラッシュ発動! 乗り遅れるな!!
THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE
VirtuaFighter4 FinalTuned
TEKKEN5
CAPCOM FIGHTING jam
ARCADIA
定価650円
アルカディア10月号は
絶賛発売中!!
http://www.arcadiamagazine.com/


ファミ通Wave DVD 10月号
120分! ゲーム番組
ギッシリのDVDビデオマガジン!!
最新映像を独占収録!!
RUMBLE ROSES
ランブルローズ
大好評発売中!! 定価980円[税込]


ファミ通の攻略本!!
DIGITAL DEVIL SAGA
プレイステーション2
アバタール・チューナー
公式ガイドブック
好評発売中/A5判
定価1050円(本体1000円+税5%)
プレイステーション2
ウルトラマン
ファイナルコンプリートガイド
好評発売中/A5判
定価1365円(本体1300円+税5%)
ゲームボーイアドバンス
スーパードンキーコング2
パーフェクトガイド
好評発売中/A5判
定価1470円(本体1400円+税5%)
ファミ通の攻略本最新情報
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/


DEAD OR ALIVE HISTORY
—Team NINJA FREAKS—
『DEAD OR ALIVE』シリーズの歴史を1冊にまとめてお届けする。ビジュアル、設定、インタビューを多数掲載。ファン必携の1冊に間違いなし！
美麗CGを多数掲載！
『DOA1』から『DOAU』までに発表された、シリーズのCG約200点を掲載。8年の時がビジュアルをどう進化させたか？ ぜひとも君の目で確かめてほしい。
絵コンテ＆キャラ原画を初公開！
これまで門外不出だったシリーズの絵コンテやキャラクター設定原画が初登場。さらには『DOA1』開発当初の企画書までも大公開。秘められた過去が明らかに！
開発秘話を完全収録！
本誌で好評連載中の"Team NINJA FREAKS"だが、そこで語られた『DOA』に関わるお話を完全掲載。延べ20時間以上に及ぶ、テクモTeam NINJAリーダー板垣伴信氏へのインタビューは必読だ！
付録CDには壁紙が満載！
お楽しみはそれだけに止まらない。本書に掲載されている美麗CGをピックアップしてCD-ROMに収録。パソコンの壁紙として使用できるのだ。うれしいオマケだね。
好評発売中!!
定価2625円［税込］
●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/
お問合せ先 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850（営業局）

COMING SOON

締切りギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

近年まれに見る暑さとなった今年の夏。オリンピックでみんなが熱くなった夏。今回はそんなアツ〜い夏を象徴するような、ホットな5タイトルを一気に紹介！

Mr.インクレディブル

発売日	12月2日発売予定	価格	未定
発売元	ディースリー・パブリッシャー	対象年齢	未定
ジャンル	アクション	その他	未定

ディズニー＆ピクサー・アニメーション・スタジオのコンビによる、同名映画（今冬公開予定）のゲーム化が早くも決定！ 都市郊外で穏やかな生活を送ろうとするも、世界を救うという重大任務を請け負ってしまう秘密のスーパーヒーローファミリーのお話。映画の内容をベースにしたストーリーが展開していく。映画のメインキャラはすべて操作キャラとして登場し、キャラクターごとにある"スーパーパワー"を活かしたエキサイティングなアクションが楽しめるようになっている。

スーパーヒーローファミリー5人が贈る痛快劇





↓戦闘、レースなど映画の世界を活かしたアクションがプレイヤーを待つ。



↓この映画は「ファインディング・ニモ」に続くピクサーの期待作。老若男女に向けたコミカルアクションなのだ。



↑今冬の映画公開にあわせて発売される本作。18種類のステージが用意されており、映画のシーンがそのままゲームの世界で再現されている。

↑こっそりとヒーロー稼業にいそしむ5人家族。いずれ劣らぬ個性的なキャラクターを操作できるのだ。

ユーモアたっぷりのアクションアドベンチャー



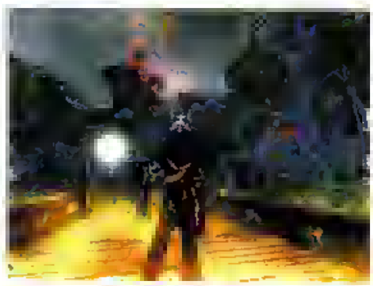
Fable

発売日	2005年発売予定	価格	未定
発売元	マイクロソフト	対象年齢	未定
ジャンル	RPG	その他	未定

主人公の容姿からスキル、さらにはストーリーにいたるまで、ありとあらゆるものがプレイヤーの行動ひとつでつねに変わっていく自由度の高いRPG。本作はマルチエンディングを採用しており、倫理に沿った行動をとれば慕われて英雄に、非道な行いをとれば敬遠される悪人になるといったストーリーが楽しめる。さらに、戦闘中に受けた傷がずっと残るといった、まさに一挙手一投足が細かく反映される内容に。

各種スキルを活用して戦うリアルタイムバトル

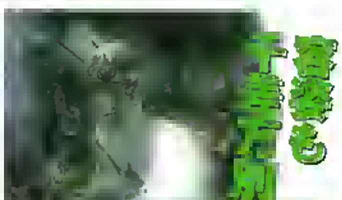
商売人や盗賊、モンスターといったキャラクターが登場し、ときとして戦うことになる本作。リアルタイムで行われるその戦闘では、剣術や魔術など数多くのスキルも存在する。そのスキルの方向性もプレイヤーしだいで、剣術の腕を磨けば物理攻撃が上昇し、魔術を駆使すれば特殊能力を身につけるといったふうに、自由にキャラを育てることが可能。



↑姿形から能力まで、プレイヤーの思い入れを反映したキャラ作成が可能となっている。



←王道となるのが正義の道を進むパターン。





→ありとあらゆる悪行を尽くすというプレイも。



↑→行動ひとつで容姿はつねに変化していく。





←↑盗みの技を極めるといった、戦闘スキル以外のスキルも数多く存在する。

Sudeki(仮題)

発売日	2004年末発売予定	価格	未定
発売元	マイクロソフト	対象年齢	未定
ジャンル	アクションRPG	その他	未定

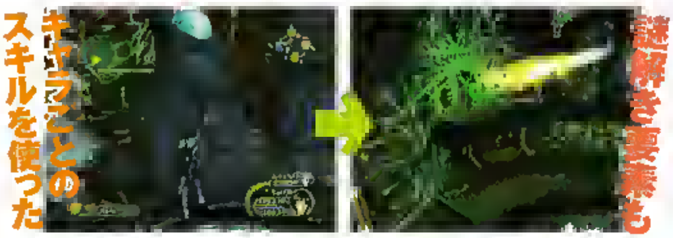
ファンタジーの世界を舞台に、個性的な4人のキャラが冒険をしていく王道アクションRPG。4人のキャラはそれぞれ剣、魔法、銃、格闘といった戦闘のスキルをもっており、プレイヤーは戦闘やフィールド上での謎解き時に、適宜プレイヤーキャラを入れ替えながら冒険をしていくことになる。男性キャラなら重いものを動かせるが、女性キャラにはそれができない、といった違いがあるので、シチュエーションに応じて的確なキャラ選択を行う必要がある。



➡キャラの切り替えがゲーム進行のカギを握る。



⬆アクション、RPG、そしてアドベンチャー要素も凝縮された1本だ。



⬆石柱を動かさないといけないような場面も。男性キャラを操作して謎を解く。

戦闘はキャラクターごとに異なるアクション形式

それぞれ武器が異なる4人のキャラクター。敵との戦いかたも当然武器に合わせて違ってくるシステムになっており、たとえば剣を操るキャラは3人称視点での戦闘となるが、魔法を操るキャラは1人称視点になるといった違いもあるのだ。また、攻撃方法や性能も大きく変化するうえ、必殺技もキャラごとに複数用意されている。奥の深い、爽快感あふれる戦いを楽しむことができるぞ。

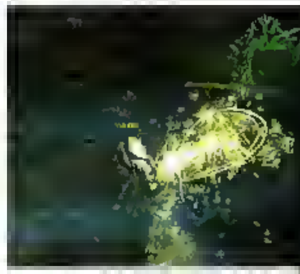
⬇一方、魔法使いは1人称視点のシューティングのような戦いが楽しめる。

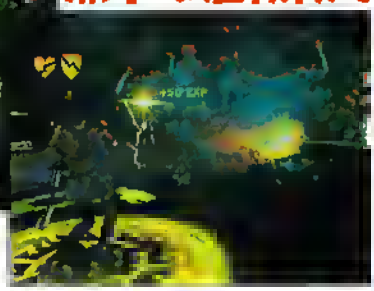


⬆剣士はボタンの組み合わせで攻撃方法が変化していくのだ。



ド派手な必殺技も





⬆広範囲への攻撃、一直線の攻撃、回復といったさまざまな必殺技が各キャラクターには設けられている。

Forza Motorsport

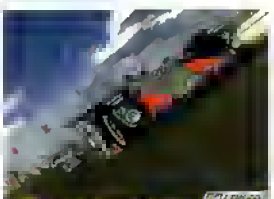
発売日	2004年末発売予定	価格	未定
発売元	マイクロソフト	対象年齢	全年齢
ジャンル	レース	その他	Xbox Live

200の実在人気車種や、筑波サーキットなどさまざまなコースを収録し、エンジンやサスペンション、タイヤ性能といった細かい要素までもを緻密な計算処理で再現するレーシングシミュレーター。レースやクルマのコレクションを楽しむ以外にも、クルマをチューニングすることも可能で、Xbox Liveではかのプレイヤーと競い合うこともできるぞ。





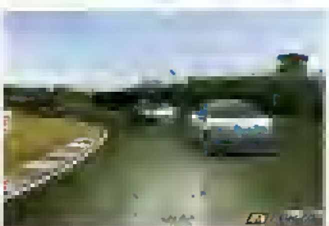
⬅下の写真の実車が上のように再現。細部まで完璧だ。



⬅コースもリオデジャネイロといった実在の都市が。



➡腕を競ったり愛車を自慢したりもできる。



⬆話題のスポコン(スポーツコンパクト)など車種も豊富。

ジェイドエンパイア〜翡翠の帝国〜(仮題)

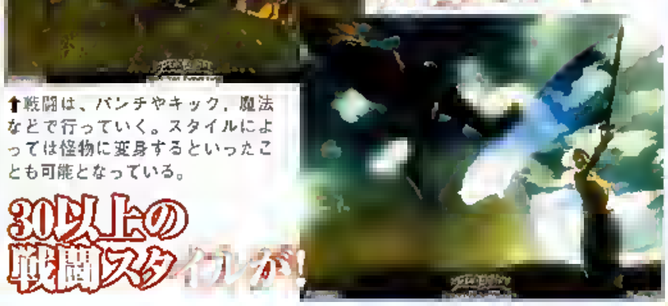
発売日	2005年発売予定	価格	未定
発売元	マイクロソフト	対象年齢	未定
ジャンル	アクションRPG	その他	未定

中国、神話時代を舞台に、武術を学んで最強のスタイルを追求していくという一風変わったアクションRPG。武術スタイル、魔術スタイル、武器スタイルなど30以上の中から戦闘スタイルを選び、独自の流派を築き上げていくのが目的で、世界各地を回りながら修行をし、敵と戦い、弟子を育てていくことになる。門弟や人々との出会いを通してコメディーやメロドラマのようなストーリーも楽しめてしまう、アドベンチャー要素も詰め込まれているのだ。



⬅物語は武術学校で凶事が発生して平和が乱されたところから始まる。

⬆戦闘は、パンチやキック、魔法などで行っていく。スタイルによっては怪物に変身するといったことも可能となっている。



X Schedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは8月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年9月発売のソフト								
2日	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy Ⓦ	マイクロソフト	アクション	5040円			●	12
	Dead Man's Hand Ⓦ	マイクロソフト	シューティング	5040円	●		●	15
	ヒットマン：サイレントアサシン Ⓟ	アイドス	アドベンチャー	2940円				18
	ディノクライシス3 Ⓟ	カプコン	アドベンチャー	2940円				15
	O・TO・GI－御伽－ Ⓟ	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	2940円				全
	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ Ⓟ	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	2940円	●			全
	Jockey's Road Ⓟ	マイクロソフト	シミュレーション	2940円	●			全
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	●	●	●	[illegible]
22日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	12
23日	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	6090円	●		●	15
30日	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	シミュレーション	6825円	●	●	●	18
2004年10月発売のソフト								
7日	スター・ウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	アクション	7140円			●	12
	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	格闘アクション	9240円	●	●	●	未
	Xboxかすみちゃんブルー※1	マイクロソフト	本体	23940円	—	—	—	—
14日	ヒットマン：コントラクト	アイドス	アドベンチャー	6090円				18
28日	トゥルークライム：STREETS OF LA	カプコン	アドベンチャー	7140円				未
	サイヴァリア2～Extend Edition～	サクセス	シューティング	5040円			●	未
10月	ストリートファイター アニバーサリーコレクション	カプコン	格闘アクション	5040円			●	12
[illegible]								
	ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●		未
2004年12月発売のソフト								
2日	Mr.インクレディブル	ディースリー・パブリッシャー	アクション	価格未定				未
2004年秋発売のソフト								
	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	アクション	価格未定				未
2004年発売のソフト								
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	Xbox ビデオチャット※2	マイクロソフト	周辺機器	7140円	—	—	—	—
2004年末発売のソフト								
	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
	Halo2(ヘイロー2)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
今冬発売のソフト								
	OutRun2	セガ	レース	価格未定			●	未
	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	アクション	価格未定			●	未
	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定				未
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定			●	未
2005年発売のソフト								
	Kameo: Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Conker: Live and Reloaded(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	メック アサルト 2：ローンウルフ	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
発売日未定のソフト								
	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	アクション	価格未定				未
	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	シューティング	価格未定			●	未
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	バンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※1：限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、『DEAD OR ALIVE Ultimate』ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き
※2：専用カメラ、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料、Xboxボイスコミュニケータ、Xbox ビデオチャット ディスク、Xbox Liveスターターキットディスク付き
Ⓦは Xboxワールドコレクション、Ⓟは Xboxプラチナコレクションのタイトルです。
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●次号で初公開となる新作タイトルは、10本前後となりそう。E3直後の7月号並みの新作数だ。できれば、毎月これぐらい新作発表があるとうれしいんだけどなあ。（ムネタツ）

●カラオケ、肉、麻雀……。校了も終わりに近づいた現在、長いこと編集部に監禁されているとこんなことばっかり考えてしまう。来月こそきちんと仕事するぞ？（加藤政樹）

●『NINJA GAIDENハリケーンパック：Volume1』や『DOAU』のオンラインプレイで、Xbox Liveの凄さを再確認。『ぐるぐる温泉』みたいな"まったり系"も欲しいところだぁ。（ノリック）

●『Halo2』取材でシアトルへ。よりによって現地で風邪が悪化し、連日絶不調。でも、『Halo2』に触っているとひどい吐き気がピタリと止まったのです。やっぱり『Halo2』はスゴイ！w（え）

●縁あってソフト・オン・デマンド社の暑気払いに参加。同行の方と新企画の打ち合せをしつつも、接客パド・ガール（広報さん）に気もそぞろ。かなり社長（虎）も発見。カッコイイ。（山）

●「DVDで『悪魔のいけにえ 特別版』が出る！」と、はしゃいでいたら発売中止。へこんだ。なぜだっ！ 大人の事情かっ!? 大人なんてキライだっ!!（いのふえ32歳、ダメな大人）

●『ルパン三世』のテーマ曲が、最近のお気に入り鼻歌ナンバー。パチスロ「主役は銭形」がおもしろい。しかし、ヒキ弱すぎ！ ものすごい勢いで金がなくってしまった……。（新森）

●銀行からお金を下ろして帰る途中、バスに乗りました。財布をカバンの前ポケットに入れたまま、ついウトウト……。バスを降りたらなかったんです。僕の40000円(涙)(鼻谷耳男)

●香港のゲーム誌編集者が「今年のTGSはおもしろそうだから行きたい！」と言ってきた。たしかに今年は見どころが多そう。DSにPSPでしょ……。Xboxは大丈夫かな？（古屋）

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	松井宗週
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規順／遠藤宗昭
	大塚英行／林克彦／日沼利／笠井正彦／新森雄大
	稲葉哲枕／鼻谷耳雄／田口雄之／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／長崎恒光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／住野杏／藤田昇／笠下慶紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井尻隆志／為政レイ／加納結介／北村孝和／藍洲峰色
	早方章司／齋藤かよこ／佐藤大作／田川ラメ夫／ディスカス／戸塚俊一／関屋
	松本亮／丸谷健太／百澤敬
制作協力	MdNコーポレーション／風間新吾／北山真代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎）
	フリーウェイ（竹越菜々穂）／プラティパス（西田佳子、重沢夏彦、小田原信晃）
	水川建樹／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／早金樹／安部寿一／高山運夫
	高師正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田篤英
雑誌営業	酒井朋道／堂前秀隆
制作購買	青木孝道
マーケティング	上原光信／菊池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスプレゼント
X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト「スター・ウォーズ バトルフロント」

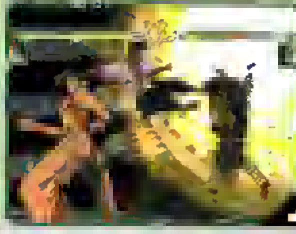


←『スター・ウォーズ』を、映画そのままに堪能できるアクション。

発売元：エレクトロニック・アーツ
ジャンル：アクション

3名

2 ゲームソフト「DEAD OR ALIVE Ultimate」



←オンライン対戦可能な、Xboxの3D対戦格闘ゲームの最高峰。

発売元：テクモ
ジャンル：格闘アクション

3名

3 ゲームソフト「ヒットマン：コントラクト」



←伝説の殺し屋、47がXboxに再び登場。自由度の高さが特徴だ。

発売元：アイドス
ジャンル：アクション

3名

4 ゲームソフト「サイヴァリア2 ～Extend Edition～」



←自機が敵弾に近づくほど高得点が得られるBUZZシステムが魅力。

発売元：サクセス
ジャンル：シューティング

3名

5 ゲームソフト NEWプラチナコレクション3本セット



←10月2日に発売されるプラチナコレクションを3本セットで2名様に。

発売元：――
ジャンル：――

2名

※ソフトの選択はできません。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は10月30日(土)発売のファミ通Xbox 12月号にて発表させていただきます。

応募締切 **9月29日(水)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、郵便番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？ 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイ(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ゲームボーイアドバンスSP 13.ワンダースワン(カラー版含む) 14.NEOGEOポケット(カラー版含む) 15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.そのほか 7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日 2.週4～5日 3.週2～3日 4.週1日程度 5.月2～3日 6.ほとんど遊ばない 7.遊びたいけど通信環境が整っていない 8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない 9.いずれ楽しむ予定 10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？ 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいクリエーターと、その所属する会社名を教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通エクスプレス	19	連載コラム：「ファントムダスト」制作日記
2	New Game Cross Review	20	連載コラム：フランス発Xbox事情
3	緊急速報：アウトラン2	21	連載コラム：テレビゲーム研究講座
4	緊急速報：ストリートファイター アニバーサリーコレクション	22	連載コラム：プレイブゲーマーへの道
5	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Ultimate	23	攻略X：grand theft auto double pack
6	連載：Team NINJA FREAKS	24	攻略X：XIII(サーティーン)～大統領を殺した男～
7	X SPECIAL：ファントムダスト	25	攻略X：戦国無双
8	X SPECIAL：プリンス2 バトル・オブ・タイム&スペース	26	攻略X：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3
9	X SPECIAL：Halo2	27	連載：MY Xbox Game Life
10	X SPECIAL：スター・ウォーズ バトルフロント	28	連載：ワーコルGARAGE
11	X SPECIAL：スパイクアウト バトルストリート	29	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
12	X SPECIAL：GUNGRIFFON Allied Strike	30	連載：海外ゲームMANIAX
13	X SPECIAL：ヒットマン：コントラクト	31	連載：Xboxコミュニティーライフ
14	X SPECIAL：フル スペクトラム ウォリアー	32	連載：編集員日記
15	X SPECIAL：FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	33	X COMING SOON
16	X SPECIAL：SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	34	X Schedule
17	特集：XNAとは何か？ その実態と可能性を検証する	35	X Present
18	読者コーナー：READER'S box	36	付録：ファントムダスト体験版

表2 購入予定ソフト

1	アウトラン2	23	ダイナマイト刑事2
2	Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	24	DEAD OR ALIVE Ultimate
3	イルフリード	25	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	26	Dead Man's Hand
5	Xbox Video Chat	27	トゥルークライム：STREETS OF LA
6	GAIA BLADE	28	ヒットマン：コントラクト
7	妹～いもうと～(仮題)	29	ファントムダスト
8	CAPCOM FIGHTING Jam	30	フィッシングライブ オンライン
9	Kameo：Elements of Power(仮題)	31	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
10	GUNGRIFFON Allied Strike	32	Fable
11	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	33	Forza Motorsport
12	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	34	プリンス2 バトル・オブ・タイム&スペース
13	コンカー：Live and Reloaded(仮題)	35	フル スペクトラム ウォリアー
14	サイヴァリア2～Extend Edition～	36	ブルースティンガー プレミアムカット
15	ジェイドエンパイアー紺碧の帝国～(仮題)	37	Halo2(ヘイロー2)
16	Star Wars Jedi Knight：Jedi Academy	38	MASTER SLAVE
17	スター・ウォーズ バトルフロント	39	Mr.インクレディブル
18	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	40	METAL WOLF CHAOS
19	Sudeki(仮題)	41	メタルスラッグ4
20	ストリートファイター アニバーサリーコレクション	42	メック アサルト 2：ローンウルフ
21	スパイクアウト バトルストリート	43	RUNE BRID
22	牧場の出でる		

ファミ通Xbox 8月号 X Present 当選者発表

①ゲームソフト「戦国無双」 岩手県/吉田博昭 茨城県/村田亜矢 兵庫県/小佐々剛史
②ゲームソフト「XIII(サーティーン)」 山形県/佐竹治樹 静岡県/稲垣光 岐阜県/多田新一郎
③ゲームソフト「デジモンバトルクロニクル」 静岡県/伊藤克彦 大阪府/金本孝之 高知県/荻原航
④ゲームソフト「ラリースポーツ チャレンジ2」 愛知県/小西宗二 岐阜県/永瀬吉哉 兵庫県/竹中潤
⑤Tシャツ「ファントムダスト」 福島県/橋牧裕 長野県/池田健一 香川県/佐藤浩章 (以上敬称略)

17s0410


TOP SPIN
サンプラスの弾丸スマッシュが決まる。
ヒューイットが豪快なボレーを繰り出す。
歓声に応えるクロニコワ。
世界のトッププレイヤー 16人が登場する、本格テニスゲーム「Top Spin」。
各選手独特の動きやクセ、喜怒哀楽までも、徹底して表現。トップスピン、ロブ、スライス、
ボレーなどの多彩なショットタイプをはじめ、クレイや芝などのコートコンディションも、
忠実に再現した。さらにエディット機能とキャリアモードで、オリジナル選手を育成し、
トッププロに挑戦することも可能だ。本物を超えたリアルゲームが、いま、ここからはじまる。
トップスピン 7月15日発売予定 希望小売価格¥4,800円
www.xbox.com/jp/topspin/
XBOX LIVE
TOP SPIN
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Adidas and Adidas logo are registered trademarks of the Adidas-Salomon Group, used with permission. NIKE and the Swoosh Design are trademarks of Nike, Inc. and its affiliates. The names of actual products and companies mentioned herein may be trademarks of their respective owners. ©2004 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Top Spin, Xbox, Xbox Live, Xbox Live ロゴ, および Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

FAMITSU·Xbox 2004 OCT.10月号
平成16年10月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松井秀[illegible]
発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-543[illegible]-7850(営業局)
enterbrain

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-10
4910078851045
00648